

INDIANA JONES

UND DER TURM VON BABEL

DAS INDY-HANDBUCH

Plus Lösung zu

INDIANA JONES

3 UND 4

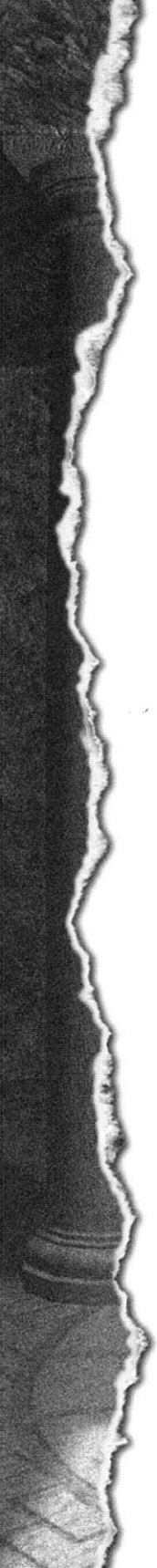
René Meyer

Sven Letzel



X GAMES

INDIANA JONES



INDIANA JONES

UND DER TURM VON BABEL

DAS INDY-HANDBUCH

Plus Lösung zu

INDIANA JONES
3 UND 4

René Meyer

Sven Letzel

X GAMES



Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spielertitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Die Screenshots dieses Buches sind der Software Indiana Jones® 3 und 4 sowie Indiana Jones und der Turm von Babel™ entnommen. Indiana Jones und der Turm von Babel™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Lucasarts Ltd., USA.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschumpfolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

03 02 01 00

ISBN 3-8272-9055-4

© 2000 by X-Games, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10-12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Titelgestaltung und Innenlayout: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Marcus Beck, mbeck@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen
Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

Inhalt



Vorwort	9
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug	11
Universität	13
Henrys Haus	13
Venedig	13
Katakomben	14
Schloss Brunwald: Küchentrakt	15
Schloss Brunwald: Erdgeschoss	15
Schloss Brunwald: Erste Etage	16
Schloss Brunwald: Zweite Etage	17
Berlin	19
Im Zeppelin	20
Iskenderun	20
Indiana Jones and The Fate of Atlantis	23
Teil 1 (Alle Wege)	24
Teil 2 (nur Team-Weg)	27
Teil 2 (nur Puzzle-Weg)	33
Teil 3 (Alle Wege)	36
Indiana Jones und der Turm von Babel	41
Allgemeine Hinweise	42
Kapitel 1: Canyonlands	43
Kapitel 2: Babylon	45
Kapitel 3: Tian-Shan-Fluss	50
Kapitel 4: Heiligtum von Shambala	54
Kapitel 5: Lagune von Palawan	60
Kapitel 6: Vulkan von Palawan	63
Kapitel 7: Tempel von Palawan	69
Kapitel 8: Jeep Trek	73
Kapitel 9: Teotihuacan	76
Kapitel 10: Tal der Olmeken	79
Kapitel 11: V.I. Pudovkin	84
Kapitel 12: Meroe	87

Kapitel 13: König Salomons Minen	94
Kapitel 14: Nubs Grabkammer	98
Kapitel 15: Turm von Babel	103
Kapitel 16: Aetherium	106
Kapitel 17: Zurück nach Peru	110
Cheats (für Turm von Babel)	115
Easter Eggs (für Turm von Babel)	116
 Die Geschichte der Adventures	 119
Anfänge	121
Grafiken	121
Abschied vom Parser	125
Das Zeitalter der CD	126
Heute	128
Colossal Cave – das erste Adventure	130
 Interessante Internet-Seiten	 133



Vorwort



Nach langer Wartezeit ist der berühmteste Archäologe der Welt wieder auf die PC-Monitore zurückgekehrt. Sein jüngster Auftrag verbindet Adventure und Action, knackige Rätsel mit Geschicklichkeit.

Unser Lösungsbuch hilft über Klippen, beschreibt ausführlich jedes Kapitel (inklusive Geheimlevel), zeigt, wo sich jeder Schatz befindet, damit der Spieler den maximalen IQ-Wert von 1000 Punkten erreicht, verrät Schummeltricks und gibt viele Tipps, die das Spielen erleichtern.

Wenn Sie Fragen zum Inhalt dieses Buchs haben, finden Sie im Forum unserer Website www.mogelpower.de eine geeignete Plattform. Sie können uns auch per Mail (info@mogelpower.de) oder Fax (0341-233 0024) erreichen.

Als Extra haben wir Lösungen für die beiden Vorgängerspiele »The Last Crusade« und »The Fate of Atlantis« beige packt, zwei der schönsten Vertreter der klassischen Adventures.

»Der Turm von Babel« scheint die endgültige Verwandlung des ehemaligen Knobelgenres zu sein, hin zu Action, gepaart mit gelegentlichen Rätseln.

Ein zweites Extra erzählt die Geschichte der Adventures, die zu den frühesten Formen der Computerspiele gehören.

Viel Spaß beim Lesen und Lösen,

die Autoren



*Indiana Jones
und der letzte
Kreuzzug*

Obwohl es bereits zehn Jahre alt ist, zählt die Umsetzung des dritten Spielfilms mit Indiana Jones zu den Adventures, von denen alte Hasen noch heute schwärmen. Die ersten beiden Filme wurden zwar auch zu Spielen verarbeitet, doch über diese Titel sollte besser der Mantel des Schweigens gedeckt werden: »Raiders of the Lost Ark« war ein billig gemachtes Action-Spiel, das unter anderem für das Atari 2600 erschien; »Temple of Doom« ein Jump'n'Run ohne Höhepunkte, das auch für den PC umgesetzt wurde.

»Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« zählt zu den Adventures, die LucasFilm Games (heute: LucasArts) zu einem der beliebtesten Entwickler des Genres werden ließen. Es ist im Rahmen der Sammlung »10 Adventures« heute noch erhältlich und kann für ein paar Mark für PC oder Amiga bei www.ebay.de erworben werden. Wer auf der Suche nach dem Spiel ist, sollte beachten, dass es neben dem Adventure ein gleichnamiges Jump'n'Run-Spiel in ähnlicher Qualität wie »Temple of Doom« gibt, das so genannte »Action Game«. Außerdem gibt es zwei Ausführungen des Spiels: Die Ur-Version in EGA-Grafik mit 16 Farben und die später nachgereichte VGA-Fassung mit 256 Farben, die wesentlich besser aussieht.



»The Last Crusade« in der Action-Variante. Lohnt die Anschaffung nicht.

Anders als bei späteren LucasArts-Adventures, kann Indy an mehreren Stellen sterben – vor allem bei Faustkämpfen mit den Wachen in Schloss Brunwald und im Zeppelin sowie beim Absolvieren der drei Prüfungen. Eine Reihe von Einstellungen ändert sich von Spiel zu Spiel, etwa die Bodenplatte in der Bibliothek, das Schädelklavier und der Gral selbst. Anstatt empfehlenswerte Dialogführungen vollständig abzdrukken, haben wir uns mit einer Kurzform wie »1 2 1« begnügt, was bedeutet, dass nacheinander der erste, zweite und erste Satz gewählt werden sollte.

Für das Spiel sind keine funktionierenden Cheats bekannt.

Universität

- im Boxring den Faustkampf üben; muss später häufig praktiziert werden
- Vorzimmer betreten; Studenten besänftigen (Lösung/Lösung/Liste – Sätze 3 3 3 wählen)
- im Arbeitszimmer nacheinander vom weißen Stapel Werbesendungen, Briefe und Papiere nehmen, bis Päckchen übrigbleibt; Päckchen öffnen ➡ **Gral-Tagebuch**
- Raum durch das rechte Fenster verlassen



Henrys Haus

- Bücherregal herunterziehen, **Klebeband** vom Rücken entfernen
- zum Arbeitszimmer in der Uni laufen und Klebeband in das Glas im Schrank tauchen ➡ **kleiner Schlüssel**
- zu Henrys Haus zurücklaufen
- Blumen und weiße Tischdecke vom Schränkchen neben der Eingangstür entfernen
- Schränkchen (Truhe) mit Schlüssel öffnen und **altes Buch** herausnehmen
- **Bild** mit Pokal-Motiv von der Schlafzimmerwand nehmen



Venedig

- zum Café zurücklaufen
- an den Tisch mit dem Pärchen treten; Weinflasche anschauen; **Weinflasche** wegnehmen
- Weinflasche am Brunnen mit Wasser füllen
- in die (übrigens runde) Bibliothek zurückkehren
- Regalreihe links vorn betreten
- aus der Reihe gleicher grüner Bände (Do-It-Yourself-Bücher) die Doppel-decker-**Gebrauchsanleitung** nehmen
- Regalreihe links daneben betreten
- das gekippte Buch (Hitler-**Biographie**) neben der großen Lücke nehmen
- Regalreihe links daneben betreten
- aus der Reihe von sechs gleichen, dicken Bänden (gelb/rot/blau) das **Karten-Buch** nehmen

Hinweis: Diese drei Bücher sind für den weiteren Spielverlauf nicht unbedingt notwendig.

- zum Fenster mit den Metallpfosten, die eine rote Kordel umgibt, laufen
- **Kordel** einstecken
- Gral-Tagebuch anschauen: »Willst Du hinein, folge dem ersten/zweiten/dritten von links/rechts.«



- die Inschrift der linken/rechten Statue lesen
- die erste/zweite/dritte Ziffer merken
- mittleren **Metall-Pfosten** nehmen
- mit dem Pfosten die Bodenplatte mit der richtigen Ziffer öffnen

Hinweis: Hat man die falsche Platte geöffnet, wieder hinaus-klettern. Die Wache weist Indy aus der Bibliothek; sie kann aber wieder betreten werden.

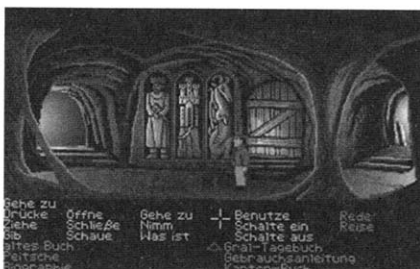


Katakomben

- im Südosten (SO) **Haken** vom Arm des Skeletts nehmen
- weiter nach rechts
- im SO Fackel vom Arm, der aus der Wand schaut, mit Hilfe der Weinflasche lösen
- Fackel drücken → Falltür transportiert Indy eine Etage tiefer
- rechts halten; über die Brücke (tropfen-des Wasser) laufen
- Inschriften lesen
- zur Brücke zurück
- Haken in den Holzstöpsel über der Brücke stecken
- mit Hilfe der Peitsche Stöpsel herunterreißen

- in den Nebenraum laufen
- über die Leiter nach oben klettern
- nach SO laufen
- den Raum mit den vier Gängen nach rechts verlassen
- sofort nach N
- Maschine mit der Kordel reparieren
- ganz nach rechts laufen
- Raum mit den drei Statuen an der Wand mit der Tür daneben betreten
- Statuen wie im Gral-Tagebuch abgebildet anordnen (am besten in dieser Reihenfolge: rechts, links, Mitte)

Hinweis: Die Stellung »Sicherer Tod« ist harmlos.



- durch die Tür und dann ganz nach links laufen
- den Raum mit dem Holzsteg durchqueren und ganz nach links laufen
- Raum mit den acht Skeletten durchqueren und nach NW halten
- im Raum mit dem Skelett-Klavier die Noten im Gral-Tagebuch nachspielen

Hinweis: Es sind fünf Noten, die auf einer von sechs Linien stehen (fünf Linien plus eventuell eine Hilfslinie unterhalb der ersten). Die Hilfslinie steht für den ersten Schädel, die erste

Gehe zu
Drucke
Gehe
Ab
Altes Buch
Leitende
Sonderkarte

Öffne
Schlüssel
Schäus

Sehe zu
Nimm
Was ist

Benutze
Schüre an
Schalte aus
Grill-Tagebuch
Beer suchanlage, tung
Bananen

Reise
Reise

- [illegible]

- Diener am Eingang niederschlagen (Alternative: 2 1 2)
- nach hinten laufen

-
- SEHE ZU
Drucke
Zehe
ab.
Verbrauchsanleitung
Arten-Buch
Kuch
- ÖFFNE
Schließe
Schau
Was ist
- SEHE ZU
Nimm
Was ist
- Benutze
Schalte ein
Schalte aus
⚡ Programm
Diener-Uniform
- Rede
Reise

Gehe zu Gehe zu + Benutze Rede
 Drucke Öffne Nimme Schalte ein Rede
 Gehe Schliesse Was ist Schalte aus
 Gehe Schalte Bräutertisch
 Gehe Öffne Gehe zu Benutze Rede
 Drucke Öffne Nimme Schalte ein Rede
 Gehe Schliesse Was ist Schalte aus
 Gehe Schalte Bräutertisch
 Gehe Öffne Gehe zu Benutze Rede
 Drucke Öffne Nimme Schalte ein Rede
 Gehe Schliesse Was ist Schalte aus
 Gehe Schalte Bräutertisch

So besänftigt man die Wachen im Erdgeschoss:

- immer **IndyWear** tragen!
- erster Soldat auf dem **blauen Flur (südlich, vor dem Umkleideraum): Plaudern und Einschüchtern (3 2 1); alternativ Bier anbieten**
- Soldat auf dem Weg zur **1. Etage (nördlich): Lederjacke für 15 Mark anbieten (1 2 2)**

- Raum mit **Erste-Hilfe-Set** betreten
- Set benutzen
- nach NW laufen (nicht über die Treppe)
- hinter der letzten Tür, im Maschinenraum, dem Soldaten die Biographie geben
- Bier in das Gitter der Anlage gießen → Alarmsystem wird ausgeschaltet
- Raum auf der anderen Seite des Korridors betreten (schwarzer Teppich)
- Wache mit 2 2 3 antworten
- Tür durchqueren

Schloss Brunwald: Erste Etage

- in die erste Etage laufen
- im zweiten Raum Truhe öffnen und **50 Mark** herausnehmen
- Dienerkleidung anziehen
- **abspeichern**; Raum unbedingt durch die gleiche Tür verlassen!
- Wache im nächsten Gang Henrys Bild geben
- rechts um die Ecke laufen; erste Tür öffnen
- aus der Truhe **Uniform** nehmen
- Uniform anschauen → **Messingschlüssel**
- zum Umkleideraum zurücklaufen (IndyWear tragen!)
- mit Hilfe des Schlüssels **graue Uniform** nehmen
- in die erste Etage zurück
- graue Uniform anziehen
- Weg weiterlaufen
- mit der nächsten Wache schlagen
- nach rechts zum grünen Korridor laufen



- abspeichern
- Fenster öffnen
- hinausklettern
- auf dem Sims zum rechten (nicht mittleren!) Fenster laufen
- Fenster öffnen
- hineinklettern
- innen den losen Stein links neben dem Fenster hineindrücken
- hinausklettern
- Peitsche um den Stein wickeln und sich so eine Etage höher ziehen
- im Zimmer hinter dem linken Fenster liegen **75 Mark** im Schrank
- hinter dem mittleren Fenster ist **Henry**, Indianas Vater, gefangen

-
- GEHE ZU
Die Treppe
Geh zu
Gib
Zieh deine Uniform
Gehe zum Postfach
Hörst du auf das Geräusch
- Hörne
Schalte die
Schaue
Nimm
Was ist
- Benutze
Schalte ein
Schalte aus
Altes Buch
Reiss es
Kartoffel-Buch
- Reise
Reise

Gehe zu
Drucke
Gehe
Gehe
Gehe
Öffne
Schließe
Schaue
Nimm
Was ist

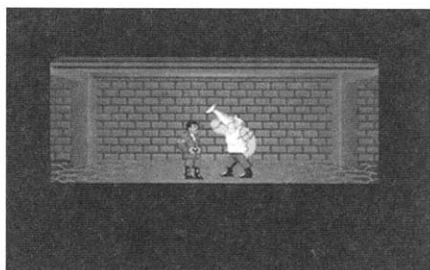
Benutze
Schalte ein
Schalte aus
Gras-Tageläch
Popkorn
Schneeberg

Rede
Reise

Lucasfilm

- 17

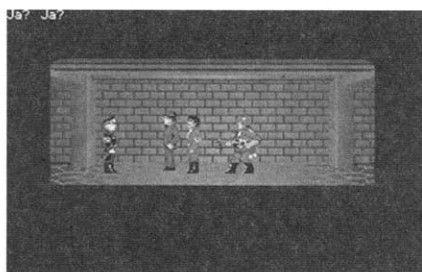
- in die zweite Etage laufen
- zu Biff treten
- Biff den Pokal mit Bier reichen
- Biff niederschlagen
- die Wache auf dem violetten Flur mit 2 3 überreden



So besänftigt man die Wachen auf der zweiten Etage:

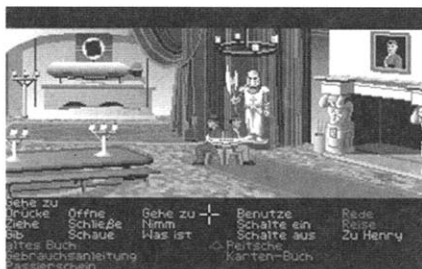
- ✘ Wache auf dem roten Flur mit 1 2 1 einschüchtern
- ✘ Biff den Bierpokal reichen; danach genügt ein Schlag
- ✘ die Wache auf dem violetten Flur mit 2 2 3 überreden; vorher muss Indy mit der Wache im Raum mit dem schwarzem Teppich in der ersten Etage gesprochen haben

- den letzten Raum im Gang betreten
- **silbernen Schlüssel** vom Kerzenständer nehmen
- mittlere Tür im Norden des Gangs aufschließen
- mit Henry flüchten



Hinweis: Die Flucht wird schnell entdeckt. Schlägt Indiana als Reaktion zu, wird er niedergeschossen; das Spiel ist zu Ende. Gibt Indiana dem Oberst statt des Gral-Tagebuchs das alte Buch, fällt die Episode Berlin weg.

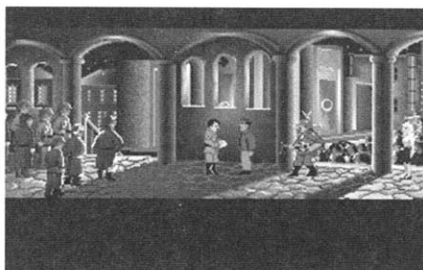
Nachdem Indiana und Henry gefesselt sind, müssen sie ganz nach rechts (zigmal ZIEHE STÜHLE) bis zur Rüstung neben dem Kamin rutschen, bis der Spalt auf dem Boden genau in der Mitte beider Stühle ist. Dann stößt Indiana die Rüstung an, so dass die Axt die Fesseln löst. (Stehen die Stühle nicht korrekt, fällt die Axt daneben – und das Spiel ist zu Ende.) Das Drücken der linken Kaminstatue öffnet einen Geheimgang nach außen, wo das Motorrad genommen wird.



Berlin

- der Wache am Kontrollpunkt 2x das Geld und danach 50 Mark anbieten
- Hitler den Passierschein zum Unterzeichnen anbieten

Hinweis: Wenn Indiana Hitler schlägt, wird er erschossen, und die Meldung »Wir wünschten, Indy wäre in die Geschichte eingegangen, als der einzige Amerikaner, der Hitler geschlagen hat. Dummerweise hat nie jemand davon gehört.« erscheint. Hitler unterschreibt auch andere Papiere, wie das Gral-Tagebuch oder die Gebrauchsanleitung. Der unterschriebene Passierschein ist jedoch später nützlich.



- auf dem Flugplatz Indiana links neben den Mann im blauen Mantel stellen und Henry rechts daneben (Henrys Steuerung übernehmen)
- Henry den Mann über seine Enkel befragen lassen
- Steuerung wieder an Indiana übergeben und aus dem Mantel **Fahrkarten** stehen.



Hinweis: Hat der Mann alle drei Monologe erzählt, gibt es keine Möglichkeit mehr, an die Tickets zu gelangen. Falls Indiana 175 Mark hat (von den zusammengeschlagenen Wachen), kann er zwei Fahrkarten kaufen.

- auf das Flugfeld laufen
- in den Doppeldecker oder den Zeppelin steigen

Hinweis: Wird der Doppeldecker benutzt, sollte vorher die Bedienanleitung genau studiert werden. Es steht nur begrenzte Zeit zur Verfügung, mit dem Flieger zu entkommen. Schafft es Indy nicht, gibt es eine selbstablaufende Szene, wo die beiden schnell zum Zeppelin laufen und den Mechanikern entkommen.





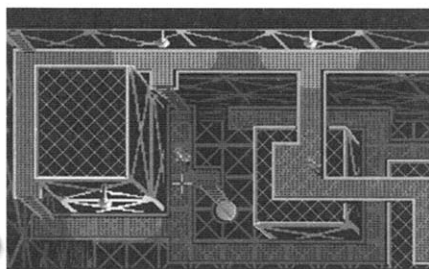
Im Zeppelin

- dem Kontrolleur die Fahrkarten reichen
- als Henry dem Klavierspieler Münzen geben und ein Lied wünschen
- als Indy schnell in den Funkraum gehen, den **Schraubenschlüssel** aus dem Schrank nehmen und damit das Funkgerät zerstören
- Raum rasch verlassen



Hinweis: Wird Indy vom Funker überrascht, Passierschein zeigen.

- wenn Funker wieder im Funkraum ist, Schraubenschlüssel in das Loch neben der Tür stecken
- Schraubenschlüssel drücken
- abspeichern
- die heruntergelassene Leiter hochklettern
- im Labyrinth den Weg zum Doppeldecker finden



Hinweis: Dazu muss Indy alle Ebenen, auch solche, die zunächst nicht sichtbar sind und über Leitern erreicht werden, betreten. Den Wachen sollte ausgewichen werden; sie beginnen unvermittelt mit dem Faustkampf.

- Flugzeug lenken
- nach dem Absturz Henry aufwecken und in den linken (blauen) Wagen steigen
- an den vier Grenzstationen immer den Passierschein zeigen



Hinweis: Ist der Passierschein nicht von Hitler unterzeichnet, müssen Sie die Wachen überreden (z.B. 1 2 2 2 2 1), bestechen oder niederschlagen.

Iskenderun

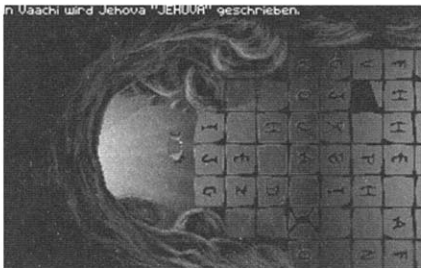
- vor dem Tempel abspeichern; danach kann nicht mehr gesichert werden

Die drei Prüfungen:

1. Der Atem Gottes: Einen Bildschirm weiter scrollen und danach mit dem Cursor rechts **neben** die Steingruppe im Vordergrund klicken, bevor die Falle erreicht ist.



2. Das Wort Gottes: Nur auf die Steine klicken, die in dem Wort Gottes enthalten sind (in einer vorgegebenen Sprache – Englisch: JEHOVA, Latein: IEHOVA, Etaskrit: JEHOVU, Porcinum-Teinla: GEHOVA, Tuskin: JEHOBÄ, Vaachi: JEHUVA). Indy kann keine anderen Steine betreten oder überspringen.



3. Der Pfad Gottes: **Sofort** auf den Ausgang auf der rechten Seite klicken. Gemeint ist eine unsichtbare Brücke, die genauso aussieht wie der Felsen darunter. Trödelnd Indy, kann er die Brücke nicht mehr überqueren und stürzt ab.



Hinweis: *Stirbt Indy während einer Prüfung, muss er alle vorigen wiederholen.*

- beim Ritter den richtigen **Gral** wählen, was sich aus dem gedruckten Tagebuch sowie den im Spiel gegebenen Hinweisen (vor allem in den Katakomben) ergibt

Folgende Gräle stehen zur Auswahl:

- ✦ **Becher aus Olivenholz auf silbernem Tablett**
- ✦ **Verbeulte, flache Zinnschüssel mit Gravierungen**
- ✦ **Großer Keramik-Trinkbecher**
- ✦ **Hölzerner Becher mit heiligen Symbolen**
- ✦ **Silberne Schale mit Sprüchen der Segnung**
- ✦ **Messingkelch mit griechischer Inschrift**
- ✦ **Einfacher Metallkelch**
- ✦ **Keramik-Schüssel mit unbekannter Schrift**
- ✦ **Einfache, flache Schale aus Bronze**
- ✦ **Kelch aus Zinn mit aramäischer Inschrift**

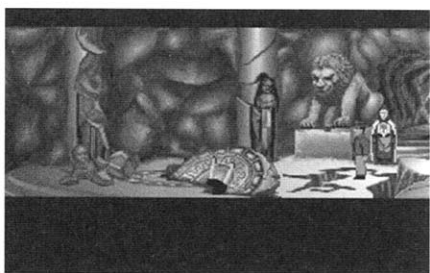
- Gral mit heiligem Wasser füllen und probieren





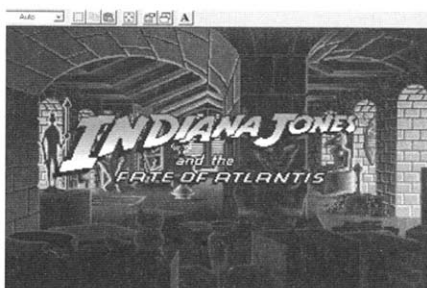
Ist es der falsche Gral, stirbt Indy und er muss alle drei Prüfungen wiederholen. Ist es der richtige, wird Henry gerettet. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Indy nimmt den Gral blitzschnell zu sich und gibt ihn dem Ritter. Elsa überlebt.
- Elsa nimmt den Gral, versucht den Tempel zu verlassen und stirbt. Indy kann den Gral aus dem zerbrochenen Siegel mit Hilfe seiner Peitsche nehmen.
- Versucht Indy, den Tempel mit dem Gral zu verlassen, stirbt er und das Spiel ist (mit Abspann und Bewertung) zu Ende.



*Indiana Jones
and The Fate
of Atlantis*

Fragt man Spieler nach dem besten Adventure aller Zeiten, werden viele »The Fate of Atlantis«, meist kurz als »Indy 4« bezeichnet, nennen, da es alle Tugenden vereint: abwechslungsreiche Handlung, schöne Grafiken, Witz, knifflige, aber nicht unfaire Rätsel und Spaß für viele Tage. Als Klassiker (es erschien 1992), den man noch heute gern spielt und den man auf die gleiche Weise wie »Der letzte Kreuzzug« im Rahmen der Sammlung »10 Adventures« oder bei www.ebay.de erwerben kann, haben wir die Lösung des Spiels in unser Buch aufgenommen. Im Vergleich zu »Indy 3« wurde die Steuerung weiter verbessert. Indy kann nicht mehr sterben, wenn er falsche Handlungen begeht; die Faustkämpfe mit üblen Zeitgenossen lassen sich durch Druck auf die Taste [O] des Ziffernblocks gewinnen.



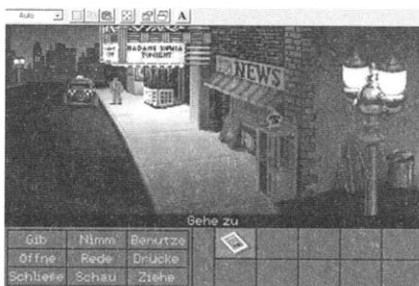
Teil 1 (Alle Wege)

Vorspann

- Klick auf seltsame Statue: Indy fällt nach unten.
- Klick auf Seil: Indy fällt nach unten.
- Klick auf Bücher über Statuen: Indy fällt nach unten.

- Klick auf die Katzen: Bei einer wird Indy ein Stück nach unten befördert.
- Öffne die Schränke und nimm das seltsame Ding aus einem.
- Indy verlässt das Haus.
- Kerner überrumpelt ihn und verschwindet mit der Statue.
- Indy macht sich auf den Weg nach New York, um Sophia zu suchen.

New York



- Im Theater scheint Sophia eine Vorstellung zu geben.
- Nimm die Zeitung.
- Am einfachsten kommt Indy über die Feuerleiter hinein, dazu die Kisten etwas umherschoben und der Weg zur Feuerleiter ist frei.
- Hinter der Bühne stört der Beleuchter, Indy gibt ihm die Zeitung und überredet ihn (1), sie zu lesen, woraufhin dieser verschwindet.
- Indy drückt den linken und den rechten Hebel, dann den Knopf, woraufhin der Geist über die Bühne schwebt und die Vorstellung beendet wird.
- Sophia und Indy gehen in ihr Zimmer, wo sie bemerken, dass Kerner hier offenbar schon alles durchsucht und verwüstet hat.
- Indy schaut unter die Zeitungen und findet eine Perle. Orichalcum, erklärt Sophia, mit viel Macht. Sie demonstriert es anhand ihres Amuletts und nimmt Kontakt mit dem Geist Nur-Ab-Sal auf.

Island



- Indy spricht in der alten Ausgrabungsstätte mit Heimdall, wobei er nach Platos verlorenem Dialog fragt und erfährt, er solle Sternhart und Costa besuchen.

- Indy verlässt die Ausgrabungsstätte. Sie gehen zum Lastwagen, um zum Flughafen zurückzukehren. Auf der Landkarte sind zwei neue Orte zu finden. Indy steuert zunächst Tikal an.

Tikal



- Indy betritt den Dschungel, ein dunkler Weg wird auf die andere Seite führen, wo eine fette Anaconda sich um einen Baum windet.

- Mit der Peitsche gelingt es Indy, das Dschungeltier zur Schlange zu treiben, woraufhin diese es fängt und verschwindet.
- Durch »Benutze Baum« gelingt es Indy, auf die andere Seite zu gelangen. Am Tempel trifft er auf Sophia, die offenbar schon einen besseren Weg gefunden hat.
- Auf dem Weg zum Tempel treffen sie auf Sternhart, der sie aber nicht hineinlassen will. Nur, wenn Indy den Namen des Dialogs kennt.
- Um den Namen herauszubekommen, kann der Papagei befragt werden.
- Indy fragt den Papagei nach Titel. Das gelingt aber nur, wenn er Sternhart mit »Ich weiß den Namen nicht!« geantwortet hat.
- Bei einer erneuten Raterunde hat Indy den Namen des Dialogs endlich im Wortschatz.
- Im Tempel fallen Indy die Spiralmuster auf. Eins scheint hervorzustehen, lässt sich aber nicht bewegen.
- Indy bittet Sophia, Sternhart abzulenken. Währenddessen klagt er sich draußen die Petroleumlampe.
- Wieder drinnen, öffnet Indy die Lampe und benutzt »Offene Lampe mit der Spirale«. Jetzt ist sie sauber.
- Mit »Ziehe Spiralenmuster« lässt sich eine Art Hebel herauslösen, der in den Tierkopf passt.
- Mit »Ziehe Elefantenrüssel« öffnet sich die Gruft.
- Sternhart ist begeistert, er findet einen Stein (Weltstein), mit dem er durch die Geheimtür verschwindet.
- Offenbar hat er die Orichalcumperle übersehen, die Indy mitnimmt.

Island



- Heimdall ist bei seiner Arbeit offenbar zu Stein gefroren.
- Aus der Wand schaut ein Aalkopf heraus, in dessen Maul sich die Orichalcum-Perle stecken lässt. Dadurch wird die Aalfigur herausgeschmolzen.

Azoren

- Als Indy an die Tür klopft, ist Costa überhaupt nicht bereit, mit Indy zu reden.
- Indy bittet Sophia, dies zu tun. Ihr gelingt es Costa zu überreden, mit Indy zu verhandeln.
- Indy klopft erneut an die Tür, um Costa einen Handel anzubieten, wobei er die Aalfigur auswählt.
- Costa ist bereit, den beiden zu helfen. Offenbar weiß er aber nur, dass sich der Verlorene Dialog in der Pearce-Sammlung befindet.
- Glücklicherweise fällt Indy ein, dass sein College eine Pearce-Sammlung besitzt.

New York

- Hier angekommen setzt Indy seinen Weg zunächst alleine fort.
- Der Dialog kann an drei verschiedenen Orten versteckt sein. Das variiert von Spiel zu Spiel.

Was ist mit den Treppen?

Wenn eine Treppe kaputt ist, dann kann Indy sie nicht benutzen oder reparieren.

Wie klettert Indy ins Dachgeschoss?

Indy benutzt den Totempfahl als Leiter. Um ihn zu bewegen, nutzt Indy den Gegenstand aus dem Kühlschrank.

Wie klettert Indy die Kohlenrutsche hinauf?

Indy benutzt den Kaugummi aus der Bücherei, den er nach Absuchen einiger Gegenstände findet.

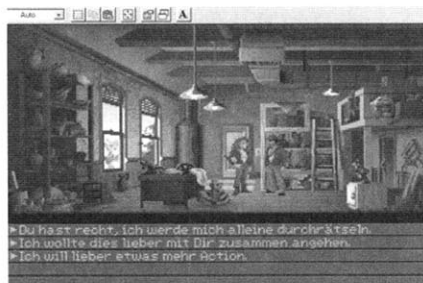
Diese Schrauben im Buchregal sehen verlockend aus.

Einen Schraubenzieher bastelt Indy mit dem Lappen und der Pfeilspitze.

Was sind die drei möglichen Verstecke?

In der staubigen Truhe hinter der Kiste im Zimmer mit dem Totempfahl, im umgekippten Buchregal oder in der Wachskatz. Diese muss Indy schmelzen. Wo, ist offensichtlich.

Wenn der Dialog in Indys Besitz ist, kann er entscheiden, ob er im Team, allein oder mit Action den weiteren Weg beschreiten will. Um alle Wege zu spielen (es lohnt sich), ist hier abzuspeichern.



Teil 2 (nur Team-Weg)

Algier



- Indy geht in den Hinterhof, dort ist ein Händler; er nimmt die Maske und verlässt den Hinterhof.
- Auf die Frage, was sie denn kosten sollte, bekommt er sie schließlich doch umsonst.
- Sie gehen zum Messerwerfer. Leider findet dieser keine Freiwillige. Indy muss Sophia überzeugen, mitzumachen (»bitte, bitte«).
- In dem Moment, als Sophia beim Messerwerfer nachdenkt, muss Indy sie hinschubsen (»Drücke Sophia«).



Monte Carlo



- Nachdem Sophia bereits ins Hotel gegangen ist, befragt Indy Passanten, um Mr. Trottier zu finden.
- Bei einem Mann im braunen Anzug trifft er auf den richtigen.
- Indy spricht freundlich mit dem Herrn, um ihn davon zu überzeugen, zu Sophia mitzukommen. Die Antworten, die der Herr gibt, sollte Indy sich merken.

Um an seine Steinscheibe zu gelangen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Möglichkeit:

- Bei der Seance prüft Trottier mit ein paar Fragen, ob Sophia wirklich ein Medium ist.
- Die ersten Fragen können anhand der Antworten des eben geführten Gesprächs Trottier-Jones beantwortet werden.
- Wenn die Frage nach dem Finger kommt, sollte gespeichert werden, denn

die Antwort kann nur erraten werden. Das dauert manchmal ein Weilchen, bis man den richtigen Treffer hat.

- Jetzt kann Sophia sagen, dass es Nur-Ab-Sals Wunsch ist, die Steinscheibe hier zu lassen.

2. Möglichkeit:

- Sophia bittet Trottier, einen Moment zu warten. Sie spricht mit Indy, dass er übernehmen soll.
- Sophia lenkt Trottier derweil am Tisch ab.
- Indy öffnet den Schrank unter dem Spiegel und nimmt die Taschenlampe, geht zum Bett und nimmt das Bettlaken, öffnet den Sicherungskasten und zieht den Stromunterbrecher. Das Licht geht aus. Jetzt schnell handeln: Benutze Bettlaken, Taschenlampe, Maske (Reihenfolge!).
- Trottier verlässt stürmisch den Raum, die Steinscheibe bleibt liegen.

Algier

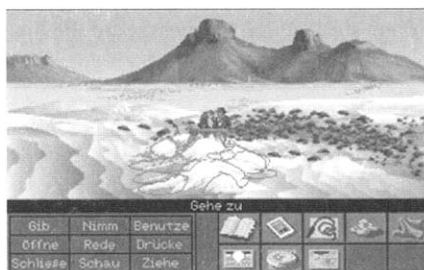


- Sie gehen zu Omar, um ihm den Sonnenstein zu zeigen. Jetzt glaubt er ihnen und nach etwas Geschwätz zeichnet er eine grobe Karte und gibt den beiden zwei Kamele.
- Leider gelingt die Reise nicht, da die Kamele verenden. Sie kommen zurück

zu Omar, der gern die geschenkte Maske eintauschen will.

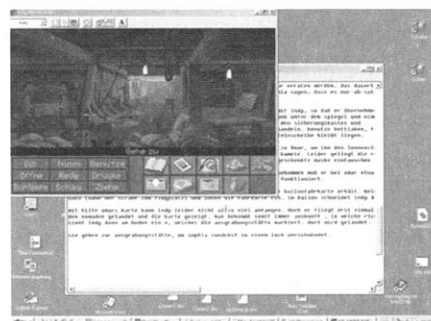
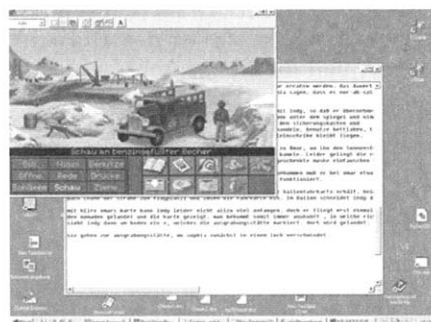
- Indy benötigt vom Händler auf dem Markt die Taube. Um diese zu bekommen, muss er bei Omar etwas Geeignetes eintauschen.
- Vermutlich muss Indy immer mehrmals hin und her tauschen, bis es funktioniert.
- Die eingetauschte Taube gibt Indy dem Bettler, woraufhin er eine Ballonfahrkarte erhält.
- Beide gehen auf das Dach (nahe der Straße zum Flugplatz) und lösen die Fahrkarte ein.
- Im Ballon schneidet Indy das Seil mit dem Messer durch.

Im Ballon



- Mit Hilfe Omars Karte kann Indy leider nicht allzu viel anfangen. Doch er fliegt erst einmal los.
- Zwischendurch wird an beiden Nomaden gelandet und die Karte gezeigt. Dadurch bekommt Indy Auskunft, in welche Richtung er fliegen muss.
- Nach ein paar Nachfragen sieht Indy am Boden ein X, welches die Ausgrabungsstätte markiert. Hier landet Indy.
- Sie gehen zur Ausgrabungsstätte, wo Sophia zunächst in einem Loch verschwindet.

Ausgrabungsstätte



- Indy klettert die Leiter hinunter.
- Es ist dunkel (Tipp: etwas warten und den Monitor etwas heller drehen, dann kann man etwas erkennen).
- Indy nimmt das röhrenförmige Ding, das sich als Schlauch entpuppt und das tonförmige Ding, das ein Lehmbecher ist.

- Oben am Truck benutzt Indy den Schlauch mit dem Benzintank und den Becher mit dem anderen Ende des Schlauchs, um den Becher mit Benzin zu füllen.
- Jetzt kann Indy unten den Generator mit Benzin füllen und durch Drücken auf das kleine Metallding ihn in Gang setzen.
- Weiterhin nimmt Indy die Schiffsrippe und den Holzstift. Mit Ersterer räumt er die brüchige Mauer weg.
- Dahinter befindet sich ein Gemälde mit einem Loch, in das er den Holzstift steckt und die Sonnenscheibe drauf-schiebt.
- Mit »Benutze Sonnenscheibe« kann Indy den Sonnenstein in die richtige Position bringen, die in Platos Dialog steht.
- Eine Geheimtür öffnet sich und Sophia kommt heraus. Sie hat noch zwei Gegenstände mitgebracht, eine Verteilerkappe und einen Bernsteinfisch mit Faden.
- Das Gemälde mit Sonnenstein verrät, dass beide nach Kreta müssen.
- Indy schaltet den Generator aus und öffnet ihn, um die Zündkerze heraus-zuschrauben (keramisches Ding).
- Jetzt sollten sie den Laster in Gang setzen können.
- Indy entfernt den Schlauch.
- Mit »Benutze Lastwagen« geht's auf nach Kreta.

Kreta

- Indy geht über den Weg zur Ausgrabungsstätte, dort über die Brücke und immer nach links.
- Indy nimmt das Vermessungsgerät mit.



- Er geht zurück. Links der Hörner befinden sich zwei Eingänge, im linken befindet sich ein Wandgemälde, das die Anpeilung mit dem Vermesser beschreibt.
- Wieder draußen, findet Indy vor den Hörnern zwei Steinhäufen. Mit der Schiffsrippe gelingt es ihm, hier zwei Statuen freizuschaukeln.
- Den Vermesser stellt Indy auf die rechte Statue und peilt das rechte Horn an, dann stellt er den Vermesser auf die linke Statue, um das linke Horn anzupeilen.
- Wenn Indy alles richtig macht, findet er eine mit X markierte Stelle, an der er schließlich mit der Schiffsrippe zu buddeln beginnt. Welch ein Glück, hier findet Indy einen Mondstein.
- Beide verlassen die Ausgrabungsstätte nach dort zurück, wo sie auf Kreta angekommen sind. Hier befindet sich ein Steinpodest, auf das Indy den Sonnenstein und dann den Mondstein steckt.
- Die Ausrichtung des Sonnensteins ist die gleiche wie in der Wüste. Wie der Mondstein auszurichten ist, erfährt Indy aus Platos Dialog.
- Nach dem Drücken der Achse öffnet sich eine Geheimtür.
- Beide gehen hinein.

Im Labyrinth



- Neben dem Eingang befinden sich drei Statuenköpfe, von denen Indy zunächst zwei nimmt.
- Sie passieren den Durchgang.
- Von der anderen Seite benutzt Indy seine Peitsche mit dem dritten Statuenkopf. Die Tür verschließt sich.
- Sie steigen die Treppe hinauf, um anschließend durch den linken Durchgang zu gehen.
- Hier findet sich eine verschlossene Tür mit einem Regal daneben. Indy packt

alle drei Statuenköpfe drauf und die Tür öffnet sich.

- Sie gehen aber nicht durch diese Tür, sondern durch die linke im hinteren Teil des Raums.
- Hier befindet sich eine Statue. Indy peitscht auf den Statuenkopf, wobei dieser eine Steinplatte in der Mitte des Raums bewegt.
- Wenn sich beide draufstellen, fahren sie mit dem Aufzug nach unten.
- Hier finden sie den verhungerten Sternhart mit einer Notiz, neben ihm den Weltstein, den Indy aufnimmt sowie den Stab.
- Als Indy den Wasserfall genauer betrachtet, findet er eine Kette dahinter, die er hinaufklettert.
- Er umgeht den Aufzug und passiert die linke Tür.
- Jetzt durch die Tür neben den Statuenköpfen, die Treppe hinauf und durch die rechte Tür.
- Hier befindet sich ein Fahrstuhlschacht. Mit dem Stab entkeilt er den Aufzug, geht die Treppe zurück, dann nach rechts, bis er den Fahrstuhlboden erreicht.
- Hier steckt er den Stab in den Statuenmund und bewegt den Fahrstuhl nach oben.
- Indy nimmt die goldene Kiste und findet darunter zwei Orichalcum-Perlen, die er in die goldene Kiste packt.
- Jetzt geht es zurück zum ersten Fahrstuhl und damit zu Sophia. Beide passieren die hintere Tür.
- Wieder ein verschlossenes Tor. Hinter dem Tor ist ein Hebel, an den Indy aber nicht herankommt.

- Über dem Tor schaut Indy sich ein Loch an und spricht zu Sophia, dass er sie da hochheben wolle.
- Sophias lässt sich dadurch überzeugen, dass sie »sowieso nicht durchpassen würde« und »mit etwas Glück«.
- Sophia klettert schließlich hindurch und öffnet das Tor.
- Der Weg führt weiter die Treppe hinauf.
- In diesem Raum benutzt Indy den Bernsteinfisch, der auf Sophias Halsband zeigt.
- Indy redet mit Sophia und bittet sie um das Armband. Indy sagt, dass es den Orichalcum-Detektor durcheinanderbringt, er es verstecken will und zwar in der Goldkiste. Schließlich willigt Sophia ein.
- Indy benutzt erneut den Bernsteinfisch, der jetzt auf die Wand zeigt (eventuell in einem anderen Raum). Indy benutzt die Schiffsrippe mit der Wand und legt damit eine Tür frei.
- Beide passieren und gelangen zu einer Art Atlantis-Modell mit einer Achse in der Mitte. Indy packt den Sonnenstein, den Mondstein und den Weltstein darauf und richtet Sonnenstein und Mondstein aus wie vorhin, den Weltstein so, dass City mit Nacht verbunden ist.
- Nach dem Drücken der Achse öffnet sich eine Tür, durch die sie gehen. Auf der anderen Seite erscheint Kerner, der Sophia gefangen nimmt.
- Nach dem Versprechen, Sophia nichts anzutun, überlässt Indy Kerner die drei Steine.
- Mit der Schiffsrippe kann sich Indy rechts nach draußen bohren. Wieder im Freien sieht er das U-Boot, dem er einen Besuch abstattet.

U-Boot



- Das bemerkt der Kapitän, der sich mit Indy einen Kampf liefert. Das U-Boot taucht ab.
- Indy benutzt die Gegensprechanlage und schickt damit die Crew zum Bug.
- Jetzt kann sich Indy auf dem oberen Deck und dem Mitteldeck mit den Steuerelementen vertraut machen, wobei ein Hebel abbricht.
- Im mittleren Deck findet Indy Brot, Wurst und eine Porzellantasse.
- Ganz links steigt Indy über die Falltür ins Unterdeck, wo er die Tasse mit Batteriesäure füllt.
- Durch die Wand spricht er mit Sophia, die daraufhin der Wache vorgibt, mit Nur-Ab-Sal zu reden. Ziel des Gesprächs ist, dass Sophia künftig die Wache ablenkt.
- Über das mittlere Deck gelangt Indy in den Raum, in dem Sophia mit der zeitweilig abgelenkten Wache plaudert.
- Mit »Gehe zu zeitweilig abgelenkte Wache« wird die Wache auf Jones aufmerksam.
- Er kann hier fast alles sagen (außer Lederjacken), so dass Sophia die Wache überwältigen kann.
- Indy nimmt sich den Plömbel.
- Über das mittlere Deck und eine weitere Falltür gelangt Indy in den Raum

mit dem Safe. Diesen benetzt Indy mit etwas Batteriesäure, um an den Inhalt zu gelangen.

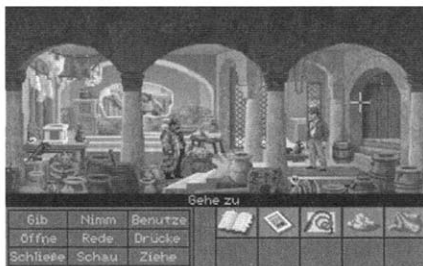
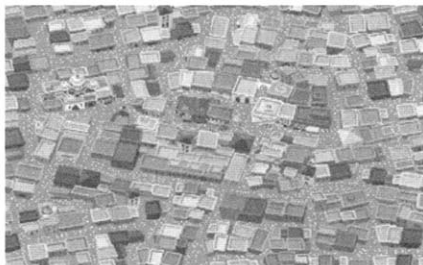
- Ein Schlüssel und die drei Steinscheiben sind die Belohnung.
- Jetzt gilt es mit Hilfe der vier Steuerelemente das U-Boot in die Luftschleuse zu befördern.

Teil 2 (nur Puzzle-Weg)

In Monte Carlo

- Indy spricht mit Trotter (1/2/1/1). Er sollte Platos Dialog gut gelesen haben. Trotter wird nach etwas fragen. Kann die Frage richtig beantwortet werden, gibt Trotter ihm seine Visitenkarte.

Algier



- Indy geht in den Hinterhof, hier ist Omars Diener.
- Er zeigt ihm die Visitenkarte und bittet ihn um eine Audienz mit Omar.

- Der Diener wird loslaufen. Wenn er zurückkommt, wird er aber sagen, dass Omar nicht mit ihm reden wolle.
- Indy bittet den Diener noch einmal und verfolgt ihn.
- Offenbar kann Indy den Diener in den Straßen der Großstadt aber nicht verfolgen.
- Er sieht aber einen Mann mit einem roten Fez herumlaufen. Wenn dieser den Markt betritt, folgt Indy, um ihn auf seinen »netten Fez« anzusprechen.
- Verkaufen wird der Mann ihn nicht, doch Indy gelingt es, ihn auf andere Weise zu bekommen (4/3/1/4/3/2).
- Bei der falschen Wortwahl verschwindet der Mann wieder. Dieser Akt kann aber beliebig oft wiederholt werden.
- Im Besitz des roten Fez, muss Indy versuchen, diesen dem Diener anzudrehen, so dass er zu Omars Haus folgen kann. Dazu muss Indy zunächst nach den Pötte fragen, um einen triftigen Grund zu erhalten, warum der Diener den Fez tragen soll.
- Indy gibt dem Diener den roten Fez, fragt wieder nach einem Treffen mit Omar, um dem Diener jetzt zu folgen. Für Indy ist es nun ein Leichtes, Omars Haus auszumachen.
- In Omars Haus geht Indy in den Wandschrank, woraufhin Omar folgt. Indy springt nach draußen, um Omar dort einzusperren.
- Indy durchsucht Omars Haus. Er findet zwei Statuen und einen Stab. Mit dem Stab kann der ein Tuch von der Leine holen und er findet eine Karte mit einem X.
- Indy schnappt sich das Kamel vor Omars Fenster und reitet in die Wüste.



- In der Wüste gibt es Nomadencamps und Legionäre. In den Nomadencamps kann Indy mit »Gib Karte an Nomade« nach dem Weg fragen. Den Legionären sollte Indy möglichst oft aus dem Weg gehen. Gelingt das nicht, können die Legionäre mit den Statuen aus Omars Haus überredet werden.
- Wenn Indy den Anweisungen der Nomaden folgt, wird er bald die Stelle mit dem X finden und geht zur Ausgrabungsstätte.

Ausgrabungsstätte

- Indy geht zu der Leiter.
- Indy wartet einen Moment und kann dann schemenhaft etwas erkennen.
- Indy findet ein Tonding (Lehmbecher), ein Holzding (Schiffsrippe), ein röhrenförmiges Ding (Schlauch), ein kleines Metall Ding (Schalter), Metall Ding (Generator).
- Der Generator braucht Benzin, den Indy nur im Laster findet.
- Indy öffnet den Benzintank und steckt den Schlauch hinein. Das andere Ende benutzt Indy mit dem Lehmbecher.
- Nachdem der Becher voll ist, nimmt Indy den Schlauch und schließt den Tank.
- Mit dem Benzin geht Indy zum Generator und öffnet die Metallkappe, um Benzin hineinzufüllen. Jetzt lässt sich der Generator anschalten.
- Mit der Schiffsrippe lockert Indy rechts die brüchige Wand. Das alte Gemälde lässt sich aber offenbar nicht mehr deuten.
- Im linken Teil der Höhle findet Indy ein Gemälde mit einem runden Ding oben, das Indy drücken kann.

- Es öffnet sich ein kleiner Geheimgang, aus dem Indy eine Statue nimmt.
- Indy schaltet den Generator wieder aus und öffnet ihn, um die Zündkerze herauszuschrauben.
- Indy geht zurück zum Laster, öffnet die Motorhaube und schraubt die Zündkerze hinein. Als Batterie gelingt es Indy, die eben gefundene Statue zu verwenden.
- Er steckt ein Orichalcum in die Statue und benutzt diese mit den Zündkerzen.
- Als Indy mit dem Truck losfahren will, findet er noch ein Telegramm und macht sich auf den Weg nach Monte Carlo.

Monte Carlo

- Am Hotel trifft Indy erneut Trottier und versucht ihn zu warnen. Doch der scheint ihm nicht zu glauben, bis die Deutschen kommen und Trottier mit einem Auto entführen.
- Indy folgt ihnen. Die Deutschen scheinen kein wirkliches Ziel zu haben und fahren wüst durch die Straßen von Monte Carlo.
- Indy versucht den Wagen der Deutschen zu rammen. Irgendwann wird es zu einem Unfall kommen und die Deutschen fliehen.
- Im Gespräch mit Trottier erfährt Indy von seinem nächsten Ziel und dass Trottier die Steinscheibe während der Verfolgungsjagd aus dem Auto geworfen habe.
- Trottier schreibt die ungefähre Stelle auf das Telegramm und verschwindet.
- An den jeweiligen Straßenecken stehen Schilder, an denen die Straßennamen stehen. Wenn Indy die Stelle gefunden

hat, die Trottier auf das Telegramm schrieb, findet er in einem Abfluss die verlorene Steinscheibe.

- Indy nimmt das nächste Flugzeug nach Thera.

Thera

- In einem Gespräch mit dem Hafenbeamten erfährt er, dass es sehr problematisch ist, diese Insel wieder zu verlassen.
- Um die Kiste mit dem Ballon zu bekommen, benötigt Indy eine Rechnung und für den sehr großen Korb ein Souvenir. Das Fischernetz kann er gleich nehmen.
- Indy macht sich auf in die Berge.
- Vor einer Höhle findet Indy eine Kiste, die er schließen kann. Dadurch findet er die Rechnung für einen Ballon.
- Als Indy die Höhle betritt, stürzt der Eingang ein.
- Wenn Indy die linke Tür schließt, öffnet sich ein Geheimfach. Dort kann er den Sonnenstein draufstecken, der in die richtige Position gedreht wird (siehe Platos Dialog).
- Es macht Klick. Indy öffnet die Tür und findet ein gemeißeltes Schild. Den Sonnenstein nimmt Indy natürlich wieder mit.
- Des weiteren findet Indy einen Klappspaten, den er aufklappen kann.
- In der Notiz liest er, dass die Deutschen Sophia entführt haben.
- Der Klappspaten hilft Indy, sich aus der Höhle freizuschaueln.
- Mit den eingesammelten Utensilien geht Indy zurück zum Dock, um den Ballon und den großen Korb einzutauschen. Indy bastelt sich aus Fischernetz,

Ballon und Korb einen flugfähigen Heißluftballon.

- Jetzt fehlt nur noch die heiße Luft. Die bekommt Indy aus dem Luftschaft.
- Indy befestigt den Schlauch am Ballon und steckt ihn in den Luftschaft und fertig ist der Ballon.
- Mit »Benutze Ballon« fliegt Indy los. Ziel ist das deutsche U-Boot.
- Mit »Gas ablassen« und »Ballast abwerfen« kann man nicht nur die Höhe, sondern auch die Richtung des Ballons ändern.
- Indy muss versuchen in der Nähe des deutschen U-Boots zu landen.

U-Boot

- Indy steigt hinauf, schlägt den Matrosen zusammen und zieht dessen Kleider an, um unten nicht so aufzufallen. – Die Deutschen haben den Mondstein in einem kleinen Schrank in der U-Boot-Mitte versteckt – dort, wo die Wache davorsteht.
- Indy erfährt von der Wache, dass sie schon seit Stunden hätte abgelöst werden müssen.
- Er geht weiter nach links und bastelt sich aus Brot und Wurst ein Sandwich, dass er direkt neben der Wache zu essen beginnt.
- Daraufhin hält den Wachmann nichts mehr. Im Schrank findet Indy den Mondstein und außerdem eine Anleitung, wie man Torpedos nutzt.
- Indy geht zum linken Teil des U-Boots und benutzt die Anleitung mit der Steuereinheit und dem öligen Lappen (rechts im Boot) mit den Drähten.
- Nach dem Drücken des Hebels entsteht ein kleines Feuer, das die gesamte

Mannschaft nach links gehen lässt. Indy geht nach rechts zur Torpedoabschussvorrichtung.

- Zwischendurch nimmt er noch die Wäscheleine mit.
- Er benutzt die Anleitung mit der Steuereinheit, öffnet das Torpedorohr, befestigt die Wäscheleine am Starthebel, kriecht ins Torpedorohr, um jetzt die Wäscheleine zu ziehen und sich damit auf Kreta zu schießen.

Kreta

- Mit Hilfe der Steine gelangt Indy ins Labyrinth. (Um durch das Labyrinth zu kommen, verwenden Sie die Tipps aus dem Team-Mode.)

Was macht Indy mit dem Microtaurus?

In der Mitte scheint ein Stück zu fehlen. Dort passt die kleine Statue und ein Orichalcum hinein (quasi als Batterie).

Wie öffnet Indy die Türen im Kartenraum?

Steht in Platos Dialog.

Indy läuft immer nur im Kreis. Wo ist der Ausgang?

Wenn er hinter dem Kartenraum ist, hilft ihm Sternharts Orichalcum-Detektor. Indy benutzt den Kamm mit der Leine. Orichalcum gut abzuschirmen – das geht nur mit einem bleiausgekleideten Gegenstand.

Was macht Indy mit der U-Bahn?

Den Fahrpreis in Form von Orichalcum bezahlen.

Teil 3 (Alle Wege)

Atlantis



- In der Dunkelheit findet Indy ein hölzernes Ding, das sich als Leiter entpuppt. Mit ihr kann er den steilen Anstieg bewältigen. Sophia wird erneut entführt.
- Weiter rechts findet Indy eine Steinkiste, in der sich ein merkwürdiger Stab befindet. Außerdem findet er ein Stein- ding (Achse für Scheiben), eine Tür und eine Statue.

- Der Stab hat eine Öffnung, in die sich ein Orichalcum stecken lässt. Es werde Licht.
- Die Scheiben werden wieder nacheinander auf die Achse gesteckt, diesmal jedoch genau seitenverkehrt wie im Dialog beschrieben (und vorhin) gedreht.
- Nach dem Drücken der Achse öffnet sich der Mund der Statue, in den Indy ein Orichalcum stecken kann, woraufhin sich die Tür zum geheimnisvollen Atlantis öffnet.
- Offenbar hat das Labyrinth von Atlantis bei jedem Spielstand ein anderes Aussehen, deswegen sind die Spielertipps in diesem Abschnitt etwas allgemeiner.

Hier eine Liste der Gegenstände, die zu finden sind:

Gegenstand Ort

Brustkorb	Skelett im äußeren Ring an einer Wand
Steinbecher	im Raum mit großer Statue und Riss im Boden
Bronze-Rad mit Speichen	im Raum mit halbwegs ganzem Roboter (Ausbauen)
Bronze-Rad	im Raum mit kaputtem Roboter an der Wand
Bratwurst	dazu muss eine Wache überrumpelt werden
Aalfigur	in einem Raum auf einer Nische

Kopf einer Statue

Benutze Peitsche mit Kopf einer Statue in einem Raum

Krabbe

Raum mit Teich

halbmondförmiges Zahnrad

in einem Raum über das Kanalsystem

Statuen-Teil

zerstörter Roboter im Gefängnis-Raum

Gelenkstange

im Raum des Kanalsystems mit Wächter-Statue nach dem Öffnen des Tors

Wie gelangt Indy in Räume ohne Zugang?

Indy kann durch die Gitter kriechen, die es in manchen Räumen gibt.

Wie fängt Indy die Krabbe?

Im Raum mit dem Teich benutzt Indy den Kaugummi mit dem Brustkorb, dann den geköderten Brustkorb mit dem Teich. Kurz darauf wird sich eine Krabbe verfangen. Nimm Brustkorb.

Wie überwältigt Indy die Soldaten?

Wenn Indy keine Lust zum Kämpfen hat, schlägt er mit Taste  auf dem numerischen Block (Numlock ausschalten).

Wie gelangt Indy an die Statue mit dem Steinbecher?

Indy benutzt die Leiter mit dem Loch.

Wie kann Indy die Maschine im Maschinenraum reparieren?

Indy benötigt dazu das Bronze-Rad mit Speichen.

Wie bekommt Indy Orichalcum?

Orichalcum wird mit der Maschine im Maschinenraum hergestellt. Rohstoff ist Lava. Indy stellt dazu den Steinbecher auf das Podest im Lava-Raum und benutzt den Kopf einer Statue mit der Vertiefung. Den mit Lava gefüllten Becher gießt Indy in den Trichter im Maschinenraum.

Hinweis: Es gibt normalerweise eine Abkürzung durch Gitter von einem Raum neben dem Maschinenraum zu einem Raum neben dem Lava-Raum.

Wie kommt Indy durch das geflutete Tor?

Indy benutzt ein Orichalcum mit der Aalfigur, die dann heiß wird und das ganze Wasser verdunstet. Das Tor öffnet sich nachdem Indy ein Orichalcum in den Kopf der Fisch-Statue gesteckt hat.

Wie kommt Indy auf die andere Seite zum Floß?

Indy springt ins Wasser.

Wie kann Indy Boot fahren?

Er benutzt Orichalcum mit Krabbenmaul.

Wie bedient Indy die Wächter-Statue im Kanalsystem?

In dem Raum, in dem Indy das halbmondförmige Zahnrad fand (Kanalsystem), lässt sich die Schranktür schließen. Auf der Schranktür sind Zeichnungen, wie die Teile der Wächter-Statue

zu bestücken sind, um die jeweilige Aktion auszulösen.

Wie befreit Indy Sophia aus dem Gefängnis?

Indy sucht den Geheimgang (durch ein Gitter), sodass er im Gefängnis an dem oberen Gitter herauskommt. Von hier kann er der Statue ein Orichalcum in den Mund stecken. Die Wächter-Statue überwältigt den Wärter. Um Sophia zu befreien, muss er ihr die Gelenkstange geben, dann das Gitter hochschieben. Nachdem Sophia herausgeschlüpft ist, noch einmal »Öffne Käfig«, damit die Gelenkstange frei wird.

Im Inneren



- Nachdem die Tür mit der Wächter-Statue passiert ist, bemerkt Sophia Nur-Ab-Sals Anwesenheit. Indy folgt Sophia in den Raum mit dem Lavabecken.
- Ganz links geht er die Treppe hinauf und findet bei den Skeletten ein Zepher. Indy stellt sich neben das Lavabecken und schaut auf Sophia. Dabei betrachtet er ihr Halsband. Es hat einen Mund, in den man eine Orichalcum-Perle stecken kann.
- Das Halsband wird heiß, so dass sie es von sich weghält. Jetzt benutzt Indy die goldene Kiste mit dem Halsband und wirft es in die Lava.

- Beide verlassen den Raum und nehmen die nächste Tür auf der rechten Seite, dort steht eine nette Maschine, die Indy besteigt.
- Er steckt die Gelenkstange in den linken Schlitz, das Zepter in den rechten und in den Mund ein Orichalcum.
- Indy drückt beide Hebel und die Maschine setzt sich in Bewegung.

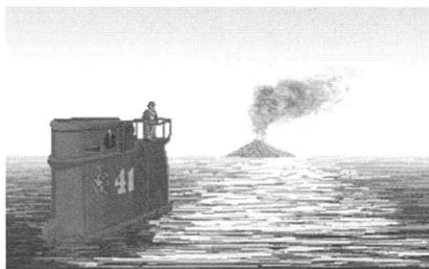
Während der Fahrt zieht Indy den rechten Hebel, steckt ihn in den mittleren Schlitz und drückt ihn nach oben, die Maschine bohrt sich durch die Wand.

Beide sind glücklicherweise dem Todessturz gerade so noch einmal entkommen und laufen zum Zentrum.

Im Zentrum



- Ziel ist es nun, so durch die Tore zu gehen, dass Indy runter zur Lava kommt; zwischendurch ist eine Skizze an der Wand zu sehen, die sich Indy einprägt.



- Achtung: An einer Stelle kann man nach rechts gehen, obwohl man es kaum sieht.
- Indy überquert nun die Lava. Hierbei ist zu beachten, dass jeweils die folgende Platte in seiner Richtung schmilzt. Beide gelangen ins Zentrum von Atlantis.
- Indy bestückt die Achse mit den passenden Steinen und dreht sie entsprechend der vorhin gesehenen Abbildung.
- Nach dem Drücken der Achse kommt Kerner's Team gelaufen und wollen Götter herstellen.
- Als Kerner die Plattform betritt, erinnert Indy den Professor an Platos Fehler, woraufhin der Professor nur eine Perle verwendet. Kerner wird's nicht überleben.
- Indy auf der Plattform: Indy muss dem Professor sagen, dass Kerner und Plato mit den Perlen falsch lagen; dass er hofft, dass der Versuch misslingt; dass der Professor einen besseren Gott abgeben würde und was für böse Dinge Indy als Gott tun wird.

Daraufhin wird der Professor selbst die Plattform besteigen. Offenbar waren aber hundert Perlen auch nicht die richtige Anzahl.



*Indiana Jones
und der Turm
von Babel*



Allgemeine Hinweise

Im Handbuch sowie in der Online-Hilfe stehen jede Menge hilfreicher Tipps, sodass wir uns mit einer Zusammenfassung begnügen.

* Indy schreitet im Normalfall gemächlich, während ein Druck auf die Taste [Umschalt] ihn zum Rennen veranlasst. Sie können es aber auch anderherum einstellen, wie es vielleicht von Tomb Raider her bekannt ist, damit Sie schneller vorankommen.

* Vor Spielbeginn sollte man sich die Tastenbelegung einprägen. Für häufig benötigte Gegenstände gibt es Schnellwahl-Tasten (Hotkeys); die Machete zieht zum Beispiel die Taste [6].

* Indy kann weder klettern noch sich nach einem Sprung festhalten, wenn er eine Waffe oder die Peitsche in der Hand hält.

* Wenn Sie bei einer Stelle partout nicht weiterkommen, hilft vielleicht das Reduzieren des Schwierigkeitsgrads. Das beeinflusst vor allem die Stärke der Gegner sowie die Zeit, die bei manchen Aktionen zur Verfügung steht.

* Als praktische Funktion werden Sie die Schnellspeicher-Funktion schätzen lernen: Mit [F5] speichern Sie die aktuelle Situation ab, mit [F8] laden Sie sie wieder. Sie sollten sie zum Beispiel vor schwierigen Sprüngen nutzen. Der »schnell gespeicherte« Spielstand heißt QUICKSAVE.NDS.

* Darüber hinaus sollten Sie von jedem Level mehrere Spielstände aufbe-

wahren, die Sie nummerieren sollten, etwa 14-4 für den vierten Spielstand von Level 14. Zum einen können Sie auf diese Weise rasch zu einer bestimmten Stelle springen, zum anderen sind Sie in der Lage, Bekannten aus der Patsche zu helfen, wenn Sie einige Passagen partout nicht bewältigen. Mindestens für jeden Levelanfang sollten Sie einen Spielstand behalten.

* Der IQ, den alte Hasen bereits von früheren Indy-Spielen kennen, ist ein Punktestand, der angibt, wie erfolgreich gespielt wurde. Maximal 1000 Punkte können erreicht werden:

- 150 gibt es für die erfolgreiche Installation (sic!)
- 40 Punkte gibt es für jeden durchgespielten Level ($40 \times 17 = 680$)
- 1 Punkt gibt es für jeden Schatz (Statue, Gold, Edelsteine; jeder Level enthält 10 Schätze, ergibt 170)

Abzüge gibt es für:

- das Spielen nicht in der höchsten Schwierigkeitskeitsstufe (maximal 20)
- das Verwenden der Karte (maximal 10 je Level)

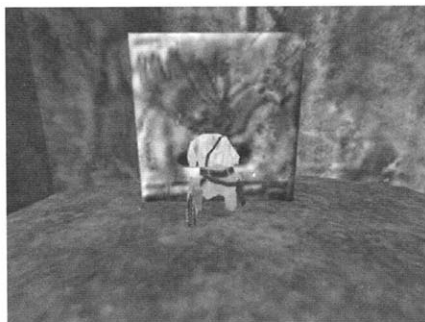
Die eingesammelten Schätze erhöhen nicht nur den IQ, sondern auch das Guthaben. Am Ende jedes Kapitels kann Indy sein Geld gegen allerlei Nützliches, vor allem Heilmittel, eintauschen. Es empfiehlt sich aber, das Geld für die »Geheime Karte« zu sparen – sie öffnet den Zugang zum Bonuskapitel.

Kapitel 1: Canyonlands

Dieser Einführungslevel ist zum Aufwärmen gedacht; er dient in erster Linie dazu, die Kontrolle der Spielfigur in verschiedenen Situationen zu üben. Deswegen beschreiben wir die Vorgehensweise besonders genau. Wenn Sie im Startmenü Hilfe * Hilfethemen * Lösungshilfe für Canyonlands wählen, erhalten Sie eine Lösung des Levels, allerdings ohne Geheimnisse. Das Ziel ist das Camp am Gipfel des Berges, wo Indy auf Sophia trifft.

Ratlos schaute ich in den Canyon. Der einzig mögliche Weg führte über den Abgrund rechts von mir, zwei Blöcke hinauf und die Leiter hinauf. Der Platz enthielt einen auffällig gefärbten Block in der Wand. Ich zog ihn ganz hinaus ...

Hinweis: Davorstellen, S halten und dabei [Zurück] drücken. Und das noch einmal. Den Block kann Indy verwenden, um einen erhöhten Vorsprung zu erreichen, wo sich Münzen  befinden.



... und folgte dem Weg, den der Block verstellte. Ich kroch durch den

niedrigen Tunnel, übersprang die beiden Abgründe ...

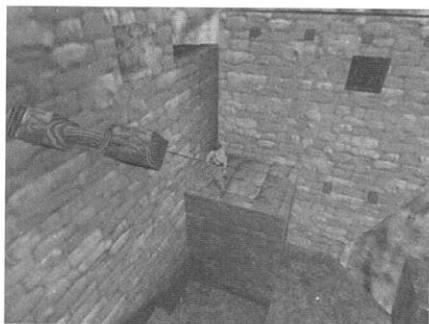
Hinweis: Indy läuft mit  + [Vorwärts] und drückt vor der Kante zusätzlich A. Bei der zweiten Schlucht muss sich Indy mit  zusätzlich an der anderen Seite festhalten und hochziehen.

... und lief weiter. Am Ende des Gangs benutzte ich die Peitsche, um nach oben zu gelangen.

Hinweis: Mit  die Peitsche ziehen, parallel zur Wand auf der rechten Seite stellen, Peitsche schwingen , hochziehen, zur Kante drehen, in der Luft mit A pendeln und dann auf den Absatz springen.



Einige Schritte weiter stieß ich auf eine Schlange, die ich mit meinem Revolver erledigte. Ich klaubte mir einen blauen Kristall  aus einer Nische und zog mich auf den Steinquader, von dem ich mit Anlauf die Plattform gegenüber erreichte. Von dort gelangte ich mit Hilfe meiner Peitsche weiter nach oben.



Viel brachte das nicht: Das Dach gab nach und ich fiel einmal, ...

Hinweis: Den Schatz neben dem Skelett kann Indy später holen.

... nein, zweimal nach unten und landete im Wasser. Ich achtete darauf, nicht der Strömung nachzugeben und zog mich ans Ufer. Die Leiter brachte mich zu der Stelle mit dem Skelett mit einem Schatz , die ich eben unfreiwillig passiert hatte. Wieder im Wasser, ließ ich mich treiben, was in einem tiefen Fall endete.

Im Wasser gab es allerlei Schätze einzusammeln. In einer Nische lag eine Statue , der Gang unter dem Wasserfall führte in eine Höhle, in der sich am Grund eines ausgetrockneten Brunnens ein Skelett mit Gold  befand.

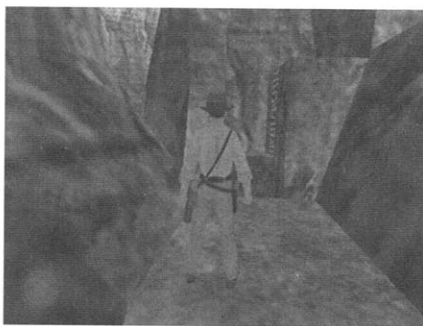
Hinweis: Die Treppen führen wieder nach oben zu den Ruinen, deren Dach Indy nun ohne Peitsche erreicht.

Das Wasser brachte mich wieder ins Freie. Ich zog mich ans Ufer, entdeckte die Ausgrabungsstätte und sammelte neben einem Skelett in einer Nische  sowie in einem toten Gang je einen

Schatz  ein, bevor ich dem Weg nach oben folgte. Nach zwei Stufen ließ ich mich fallen und kroch in eine kleine Höhle, die eine Statue  verbarg.

Wieder im Freien, sprang ich an die Plattform über mir. Bevor ich weiter nach oben kletterte, sprang ich auf der anderen Seite nach unten und lief in Richtung des Baums. Der Umweg hatte sich gelohnt: Hier wartete ein Schatz  auf seine Entdeckung.

Ich zog mich wieder auf die Plattform, kletterte auf den Steinblock, sprang an die Kante über mir und hangelte nach links, um mich hochzuziehen. Da ich den nächsten Block nicht erreichen konnte, sprang ich – mit Anlauf und festkrallen – über die Schlucht und stieg die Leiter nach oben.



Ich bewältigte die Schlucht erneut, diesmal von der anderen Seite, und zog mich auf die nächsthöhere Plattform, wo mich eine Schlange erwartete. Auf den Schreck gab es, am oberen Ende der Leiter, einen Edelstein . Ich stieg die Sprossen erneut hinab und sprang, wieder einmal, mit Anlauf über die Schlucht, zog mich nach oben und gelangte ins Camp, wo ich eine alte Bekannte erblickte.

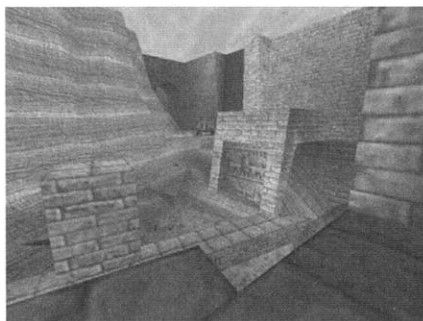
Hinweis: *Sophia Hapgood begleitete unseren Helden durch das vorherige Adventure »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«.*

Sophia reichte mir ein Artefakt, ein **Zahnrad**, und überredete mich, in Babylon nach dem rechten zu sehen ...

Kapitel 2: Babylon

Nun beginnt der Ernst des Lebens: Der zweite Level bietet einen guten Querschnitt der Abenteuer, die Indy nach und nach erwarten: aufregende Orte, Rätsel und schießwütige Russen. Indys Aufgabe ist es, in den babylonischen Ruinen die Statue von Marduk zu finden.

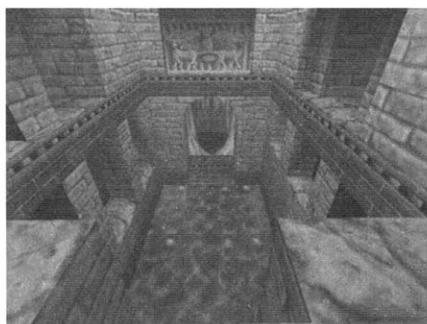
Ich befand mich in einem Tal. Um es zu verlassen, kletterte ich auf einen Block, von dem aus ich mit Anlauf seinen höheren Bruder erreichte. Er brachte mich, wieder mit Anlauf, zu einem Vorsprung an der Wand.



Ich folgte dem schmalen Weg und gelangte auf einen Platz, in dessen Mitte ein russischer Bunker thronte. Die Holzkiste nutzte ich, um mit Anlauf einen Sims zu erreichen, der mich auf

das Dach des Bunkers brachte, wo ich einem Gespräch lauschen konnte: Marduk, Saal der Tafeln, aha.

Mit zwei weitere Sprüngen gelangte ich auf eine Brücke, die mir einen Einblick in die Aktivitäten der Russen bescherte. Um ihnen aus dem Weg zu gehen, blieb ich auf der Brücke und folgte dem Weg ins Innere des Bergs. Dieser führte in einen reich verzierten Raum, in dem blaues Wasser schimmerte.



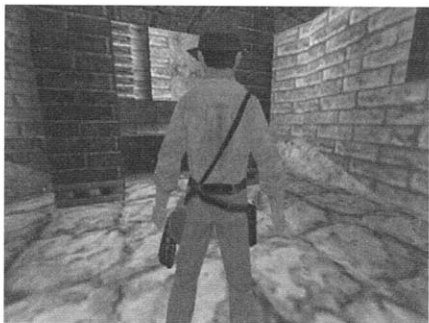
Ich überlegte, ob ich mich nach den Springereien ins kühle Nass fallen lassen sollte, entschied mich aber, besser die Etage unter mir zu erkunden. Ich lief um die linke Ecke, wand dem Wasser den Rücken zu und ließ mich hinab, sodass ich mich an der unteren Kante festhalten und hochziehen konnte.

Hinweis: *Auf der anderen Seite befindet sich ebenfalls ein kurzes Stück Gang, das aber nicht von Interesse ist.*

So gelangte ich in einen Gang, der sich bald kreuzte: Links wartete eine Spinne auf mich, rechts zwei russische Sol-

daten. Ich schlich mich leise an sie heran und schoss auf die Fässer neben ihnen. Mein Plan ging auf: Der Behälter explodierte und riss die Uniformierten in Stücke. Das lockte einen dritten Soldaten an, den ich mit meinem Revolver erledigte. Mir blieb nicht viel Zeit, auf die Ausgrabungsstätte draußen zu achten, da unten zwei weitere Soldaten auf mich schossen, die ich aber von oben schwer erreichen konnte. Ich schnappte mir den Medizinkasten, rannte nach unten und ließ die beiden ein Opfer meines Revolvers werden.

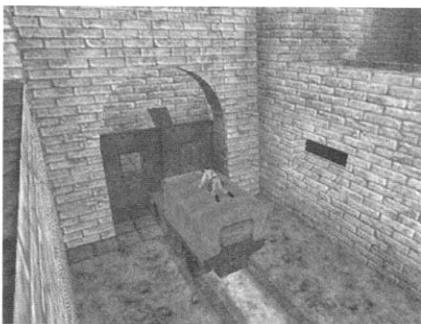
Nun hatte ich Zeit, mir die Stätte anzusehen. Im großen Zelt befand sich ein weiterer Medizinkasten. Ich sah mir die eigentliche Ausgrabungsstelle eine Etage weiter unten an, konnte aber mit Ausnahme eines Medizinkastens hinter einer babylonischen Säule nichts Aufregendes entdecken.



Die Leiter brachte mich in einen Gang, der zu einem weiteren Zelt führte. Ich erschoss die Wache, sprang nach unten und nahm mir den Skorpion vor, bevor er mich vergiften konnte. Im Zelt lag, wieder einmal, ein Medizinkasten. Im steinernen Raum ruhten zwei weitere Medizinpäckchen; der Hebel öff-

nete das Metalltor draußen, durch das ich in einen Korridor gelangte. Ich schob die Kiste in die Ecke und nutzte sie, um durch das Loch in der Decke (nicht an den Schrägen!) zu klettern. Von hier aus hatte ich einen herrlichen Ausblick auf eine Versorgungsstrecke der Russen. Ich hielt es für eine gute Idee, auf das Dach eines der ständig vorbeifahrenden LKWs zu springen, um so unbemerkt – beziehungsweise überhaupt – hinter das große Tor zu gelangen.

Hinweis: Falls der Sprung misslingt: die Leiter hinauf und es noch einmal versuchen. Es kommen unendlich viele Wagen vorbei. Zuvor kann Indy über die Brüstung klettern und eine Plattform oberhalb des ersten Zelts erreichen; am Ende warten eine Heilpflanze sowie ein Medizinkasten auf ihn. Im Raum auf der gegenüberliegenden Seite der LKW-Straße befindet sich ein Medizinkasten; hier führt ebenso eine Kiste nach oben. Von dieser Seite ist es etwas einfacher, auf das Dach eines LKWs zu springen, da die Wagen vor dem Tor kurz anhalten.



Im Lager der Russen

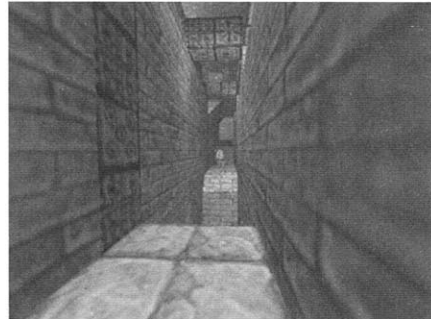
Gesagt, getan. Als ich im Hof war, sprang ich sofort vom LKW an der linken Seite herunter, bevor mich die Soldaten bemerkten. Auf dem Platz, in den die Treppen nach unten mündeten, lagen zwei Medizinkästen. Ich lief wieder nach oben und erschoss die drei Wachen, wobei ich wieder die Fässer als zusätzliche Waffen einsetzte. Den vierten Posten, der von oben in Seelenruhe und sehr treffsicher auf mich schoss, konnte ich zunächst nicht erreichen. Aber: Wenn der Prophet nicht zum Berg kommt, muss der Berg eben zum Propheten.

Hinten den Lastkraftwagen war ein Raum, der neben einer Kiste und zwei Kunstgegenständen zwei Medizinkästen beherbergte. Ich nutzte die Kiste, um nach oben zu gelangen. Hier lag ein Edelstein .

Der Schütze, den ich an gleicher Stelle vermutete, schien allerdings nicht mehr da zu sein. Ich lief nach draußen auf die Plattform und schlich mich zur Ecke auf der linken Seite. Da war er! Ich erschoss ihn und schnappte mir sein fabelhaftes **Gewehr**. Ich folgte dem Weg ...

Hinweis: *Indy sollte sich zunächst die Munition vom Hof holen.*

..., aber nicht sehr lang: Ein Abgrund gähnte vor mir. Ein Fall für meine Peitsche: Der treue Löwenbändiger brachte mich sicher auf die andere Seite, von der aus ich die Stufen unbeschadet nach unten gelangte. Ich erklimm den Sims, zog mich nach oben und machte mich sofort über die Wache her.



Viel Interessantes gab es hier zu entdecken. Ein Hebel in einer dunklen Nische, den ich mehr aus Dummheit betätigte, sorgte für mehrere Reaktionen: Es wurde schlagartig heller, ein Metalltor öffnete sich und meine Anwesenheit wurde mehr Leuten bewusst, als mir lieb sein konnte. Ich zog meinen Revolver und kümmerte mich um die beiden Soldaten, die mich suchen sollten. Nachdem ich wieder in Ruhe »arbeiten« konnte, untersuchte ich die restlichen Stellen. Mit Erfolg, in einer anderen Ecke lagen Münzen .

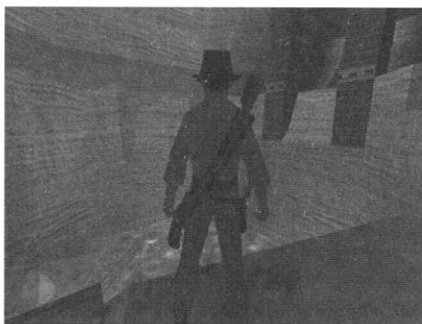
Ich lief durch das Tor, das ich mit Hilfe des Hebels geöffnet hatte. Hinter der Kiste befand sich ein niedriger Durchgang, der mich zu einer Wasserstelle brachte. Das Wasser erwies sich als Gestrüpp von Gängen, das aber weniger verzweigt war, als ich zunächst befürchtet hatte. So entdeckte ich ohne große Mühe Goldmünzen  sowie, eine Etage tiefer, einen weiteren Schatz , wobei ich darauf achtete, regelmäßig Luft zu holen – Luftlöcher waren zum Glück in ausreichender Anzahl vorhanden. Ein verhältnismäßig langer Gang brachte mich schließlich in eine Halle. Endlich wieder im Trockenen!



Abgesehen von einer verschlossenen Tür enthielt die Halle allerdings nichts Erwähnenswertes. Also lief ich die Treppe nach unten, um eine weitere Tür zu untersuchen. Auch verschlossen. Auf dem Weg nach oben stellte mich ein russischer Soldat. Wenn Simon Turner mich nicht gerettet hätte, wäre es wohl um mich geschehen gewesen. Er reichte mir den Schlüssel für die Tür. Ich sammelte die Munition ein, die der tote Soldat sicher nicht mehr brauchen würde, und schloss die Tür auf.

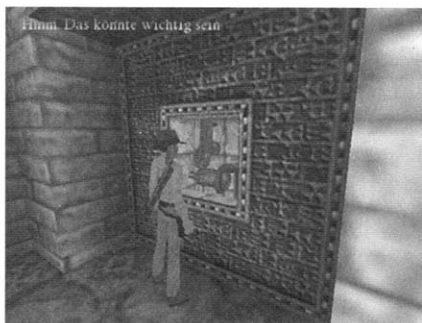
Hinweis: Die obere Tür ist zwar jetzt auch geöffnet, doch sie führt wieder zu dem Platz vor dem Wasser, der wieder mal von schießwütigen Soldaten bewacht wird.

Offenbar ein Munitionsdepot. Ich hielt es für meine Pflicht, die Arbeiten der Russen zu sabotieren und schoss – aus sicherer Entfernung – auf die Kisten. Die Explosion riss ein respektables Loch in den Boden und lockte die Wachen von oben an. Ich zögerte nicht lange und sprang in die Tiefe – ins Wasser. Bevor ich mich ans Ufer zog, holte ich mir vom Grund einen Schatz



Die drei Tafeln

Ich gelangte in einen Raum, den ich aufgrund meiner Erfahrung als altertümlichen Fahrstuhl identifizierte – mit dem Stierkopf als Schalter. Da Drücken nichts half, zog ich den Block heraus. Das setzte die Plattform in Bewegung. Einige Etagen tiefer stoppte sie. Ich zog mich nach oben und landete in einer prächtigen Kammer, deren linke Seite von einer alten Maschine dominiert wurde. Es machte Klick – ich setzte Sophias Zahnrad an die fehlende Stelle. Es machte noch einmal Klick – der Aufzug ruckte ein Stück nach oben. Ich kletterte auf den Stierblock und erreichte von dort aus eine riesige Halle.

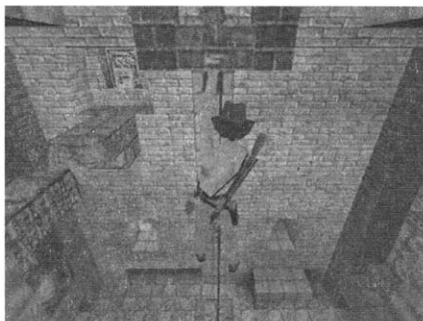


Ich sprang auf die Plattform unter mir und konnte von dort aus die herumlaufenden Tiere – Skorpione und Insek-

ten – erschießen. Die Nische auf der gegenüberliegenden Seite der Halle enthielt einen roten Edelstein .

Ich kletterte die Leiter noch ein Stück höher und zog mich in die zweite »Etag«^e. Auch hier war in einer Nische ein Schatz  verborgen. Außerdem entdeckte ich auf der Plattform einen Stierkopf, und, was Wunder, er ließ sich hineindrücken.

Wiederum bemühte ich die Leiter, um noch ein Stück höher zu klettern, genauer gesagt, auf den Stierkopf, den ich eben nach außen gedrückt hatte. Mit Hilfe meiner Peitsche, die sich um den Haken an der Decke wickelte, zog ich mich noch etwas nach oben – in die dritte »Etag«^e. Hier wartete ein **Bruchstück einer keilförmigen Tafel** auf mich.



Ein Sprung auf die andere Seite der Halle brachte mich zu einem zweiten **Bruchstück** – und zu einem Problem, da sich mein Rückweg plötzlich in Nichts auflöste. Ich drehte mich nach links und sprang auf den Block unter mir, was mir – die Belohnung für den Schrecken – einen weiteren Edelstein  einbrachte.

Nun sprang ich auf den nächsten Block unter mir und landete auf einem sternförmigen Ornament. Der Druck zeigte Wirkung und öffnete eine Kammer, die eine Statue enthielt: **Marduks Statue**. Ich kroch wieder hinaus und kletterte in den Eingang auf der gegenüberliegenden Seite. Die Zacken an beiden Wänden machten mich misstrauisch und ich beschloss, lieber zu kriechen, als meinen Körper in ganzer Länge als Angriffsfläche zu bieten.

Hinweis: Eine weise Entscheidung, da die Falle Indy auf jeden Fall tötet, sollte er sich aufrecht an ihr vorbeimogeln wollen. Indy stirbt in diesem Fall auch, wenn der Unverwundbarkeits-Cheat eingeschaltet ist.

Dieser Aufzug brachte mir ein weiteres, quadratisches **Bruchstück** ein.

Ich verließ die Halle auf dem gleichen Weg, wie ich sie betreten hatte, und gelangte so in die Kammer zurück, in der ich das Zahnrad eingesetzt hatte. Auf der gegenüberliegenden Seite der Maschine setzte ich die drei Tafeln ein. Ihre Entzifferung ergab zwar mehr Fragen als Antworten, doch wusste ich nun, wo ich meine Forschungen fortsetzen konnte.

So lief ich zum Aufzug zurück, der mir als Belohnung eine Statue  und einen Edelstein  präsentierte.

Hinweis: Offenbar bemerkten die Entwickler des Spiels, dass der Level nun zu Ende war, sie aber erst acht Schätze verteilt hatten. :-)

Um nach oben zu gelangen, schob ich den Stierkopf von der Aufzugsplattform herunter und betätigte den Schalter, der hinter dem Block versteckt war. Wieder im Freien, traf ich auf Turner, dem ich die Statue überreichte und von meinen Entdeckungen erzählte. Die Spur führte nach Kasachstan ...

Kapitel 3: Tian-Shan-Fluss

Im eiskalten Kasachstan wartet eine besondere Herausforderung: Indy ist die meiste Zeit in einem Schlauchboot unterwegs, um die Teile zu finden, die ihm den Eingang zum Heiligtum von Shambala öffnen. Wer das Gefährt solide steuert, braucht nicht allzu lange, um den Level zu beenden.

Schnee! Das war wirklich ein krasser Gegensatz zum wohligen Babylon. Ich schaute mich um. Hinter mir war eine kleine Höhle, die Goldmünzen  und ein Heilkraut enthielt.

Ich stapfte durch das Weiß nach unten und verjagte einen Wolf mit Pistolenschüssen. Mit Anlauf nahm ich die Schlucht und entdeckte auf der anderen Seite erneut Münzen .

Da der Weg hier zu Ende war, sprang ich in die Schlucht und folgte dem Weg. Ich unterquerte die Brücke und gelangte mit Hilfe des Scheeblocks dahinter – mit Anlauf – auf die Brücke. Links oder rechts? Die Wahl fiel leicht: Rechts ging es nicht weiter. Ich trabte die Straße entlang, verjagte erneut einen Wolf und gelangte an eine Grenzstation, die mit vier Soldaten recht gut bewacht war. Ich erschoss die Wachen,

wobei die größere Schussweite meines (ironischerweise russischen) Gewehrs sehr nützlich war.



Da die Tür der Station verschlossen war, kletterte ich auf den Schrankenblock und gelangte von dort aus auf das Dach des Gebäudes. Von dort aus ging es zur etwas höher gelegenen Lichtung mit den Bäumen, die mich zur Aussichtsplattform auf dem Dach der Station brachte und von da in das Innere der Station: Ich stieg einfach die Leiter hinunter. Der rote Schalter öffnete die Tür.

Interessanter fand ich allerdings das Loch im Boden, das mich in einen unterirdischen Raum brachte, wo eine weitere Wache auf mich wartete. Eine Tür war verschlossen, das Metallgitter ließ mich nicht durch, bei der dritten Tür hatte ich mehr Glück: Ein Druck auf den roten Knopf öffnete sie und verschaffte Eintritt in ein Büro, wo ich noch eine Wache niederstrecken musste.

Mein Glück mit der Farbe Rot hielt nicht an: Obwohl dieser Raum auch zwei Türen enthielt, ließ sich trotz einladender Knöpfe keine öffnen. So schnell wollte ich aber nicht aufgeben.

Ich sah mich um und entdeckte eine Öffnung an der Decke. Ich kletterte auf eine Kiste und zog mich in den Lüftungsschacht.



Die linke Abzweigung brachte mich in einen Abstellraum, der – sehr einladend – eine ganze Schatzkiste [Icon] enthielt. Hier funktionierte der Knopf – der Raum daneben war zugleich der Raum, aus dem ich gerade gekommen war. Dort kletterte ich erneut in den Schacht, ich folgte ihm aber diesmal nach rechts. Er brachte mich in einen Raum mit drei Schränken, die viele nützliche Dinge enthielten: ein **Floß**, ein Reparaturset sowie einen Verbandskasten.

Der Knopf mit der russischen Aufschrift öffnete die Maschendrahttür zum Wasser, der Knopf daneben öffnete die Tür.

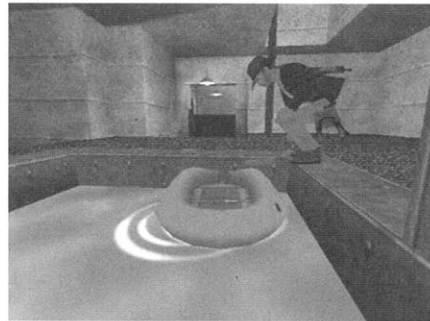
Hinweis: Das russische Wort Sabor bedeutet soviel wie Zaun, Umzäunung. Diese Stelle ist übrigens ein guter Zeitpunkt, um wieder mal abzuspeichern.

Mit dem Schlauchboot unterwegs

In Babylon war eine Erfrischung ganz nett gewesen, doch in der Eiseskälte

schien mir doch das Befahren des Flusses wesentlich angenehmer. Also ließ ich das Boot zu Wasser und paddelte los.

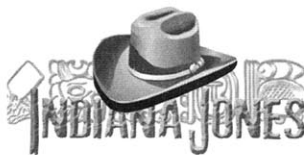
Hinweis: Vorsicht: Indy ertrinkt sofort im Wasser. Wenn spitze Steine Löcher in das Boot gerissen haben, sollte das Reparaturset zum Einsatz kommen, bevor das Boot sinkt.



Der Ausflug führte mich zunächst hinter den Wasserfall, den ich nach dem ersten Gefälle linker Hand entdeckte (ehrlich gesagt: an dem ich beinahe vorbeifuhr). Die kleine Höhle enthielt eine Statue [Icon].

Mein zweiter Landepunkt, weiter stromabwärts, war eine Lichtung mit zwei Bäumen. Ich folgte dem Weg und fand hinter dem dritten Findling Münzen [Icon]. Nach einer Brücke und einem Pavillon bog ich nach links ab und gelangte so an eine größere Überdachung, die einen überdimensionalen Kerzenständer schützte, dem vier Kerzen fehlten. Die galt es offenbar zu finden.

Ich folgte weiter dem Hauptweg, ließ einen weiteren Pavillon hinter mir und



stieß auf eine Hütte, die von zwei Posten bewacht wurde. Der Schrank im Innern enthielt einen Stapel **Reparatursets**, mit denen ich mich versorgte, sowie einen Medizinkasten. Als ich die Hütte verließ, griff mich ein Wolf an, der sich auf die übliche Weise verjagen ließ. Weiter unten entdeckte ich eine altertümliche Fördereinrichtung sowie eine prima Gelegenheit, mein Floß erneut ins Wasser zu lassen, um nach den Kerzen Ausschau zu halten.

Hinweis: *Indy unternimmt nun zwei Fahrten, die ihm jeweils zwei Kerzen einbringen und ihn wieder an diese Stelle zurücksetzen. An der ersten Gabelung biegt Indy immer rechts ab, an der zweiten Gabelung einmal links und einmal rechts. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.*

Indy sollte immer ausreichend Reparatursets dabei haben, mit denen er sich in der Hütte (siehe oben) versorgen kann. Wem die Wasserabenteuer zu stressig sind, der kann sich mit einem Trick davon befreien: Ist Indy unverwundbar (siehe Cheats-Abschnitt), dann kann er auf dem Wasser laufen und so bequem alle Orte erreichen.

Die grüne Kerze

An der Gabelung mit einem gelben und einem blauen Türmchen wählte ich die linke Seite; an der zweiten Gabelung mit wiederum zwei Türmchen schlug ich ebenfalls die linke Variante ein. So gelangte ich zu einer Kirche, in der ich

die **grüne Kerze** fand. Die Revanche für den Diebstahl war der Angriff einer Spinne.

Die violette Kerze

Ich folgte dem Fluss weiter stromabwärts und nahm bei der Baumgruppe die rechte Abzweigung.

Hinweis: *Die linke Abzweigung führt direkt zum unteren Ende des Aufzugs.*

Nach einer halsbrecherischen Fahrt gelangte ich zu einer weiteren Abzweigung: Geradeaus ging es zu einer Mühle, nach rechts zu einer Brücke. Hinter der Brücke legte ich an. Ich lief in die Höhle. Im großen Raum fand ich in einer erhöhten Nische **Goldmünzen** sowie ein Heilkraut. Die Brücke führte mich in die Mühle, wo drei Kolben fleißig werkten.

Hinweis: *Es ist keine kluge Idee, sich unter einen Kolben zu stellen. Ausprobieren mussten wir es trotzdem. :-)*

Als der rechte Kolben unten war, sprang ich mit Anlauf drauf, als er wieder oben war, mit Anlauf auf die obere Etage auf der anderen Seite des Raums, rechts neben die Fässer. Von dort sprang ich, wieder mit Hilfe des Kolbens, zurück, aber diesmal auf die obere Etage.

Hinweis: *Indy kann sich an der Kante der Seite herüberhangeln, das ist einfacher.*

Ich sprang zu den Fässern und gelangte von dort auf den ganz linken Kol-

ben, von dem aus ich auf den mittleren sprang. Ich setzte wieder auf die obere Etage der anderen Seite, aber diesmal rechts von den Fässern, sprang über die Lücke und gelangte nun durch die Tür.



Hinweis: Bevor Indy das tut, sollte er eine Lücke weiterspringen und den Schatz [Icon] aus der Nische über dem Wasserrad holen. Und eine dritte Lücke, zu den Fässern, um einen Medizinkasten zu erreichen.

Ich lief die Treppen nach oben, wo ich die **violette Kerze** fand.

Hinweis: Vor dem Eingang ist eine Nische, die Indy mit Hilfe seiner Kerze erreicht. Hier liegt ein weiterer Schatz [Icon].

Arbeit erledigt, für dieses Mal. Bevor ich die Mühle gänzlich verließ, steuerte ich den Eingang hinter dem Mühlrad an. Der Raum enthielt einen Edelstein [Icon].

Der Strömung folgend, gelangte ich an ein zweites Wasserrad mit einem Aufzug. Ich betätigte den Hebel und stellte mich in die Gondel. Sie brachte mich erneut an die Hütte mit den Repara-

tursets, mit denen ich mich wieder eindeckte.

Die rote Kerze

Ich mache mich erneut auf den Weg, schlug wiederum zunächst den linken Weg ein, entschied mich an der zweiten Gabelung aber für rechts. So gelangte ich zu einer turmartigen Kirche. Deren Tür war verschlossen, doch das Fenster konnte ich mit einem Schuss zerstören, wodurch ich ins Innere gelangte. Der Hebel öffnete die Tür. Ich stieg auf das Fensterbrett und sprang wieder hinaus, um mir die **rote Kerze** zu holen.



Die gelbe Kerze

Ich folgte dem Flusslauf nach links, wo ich an eine baumbewachsene Lichtung gelangte. Im Inneren des hohlen Baums lag die **gelbe Kerze**; hinter dem Baum fand ich einen Schatz [Icon]. Mit allen vier Kerzen bewaffnet, folgte ich dem Flusslauf weiter stromabwärts, wo ich wieder an das untere Ende des Aufzugs gelangte.

Hinweis: Wählt Indy bei der ersten Gabelung rechts, gelangt er ohne den Umweg über die rote Kerze zur gelben Kerze.

Ich fuhr nach oben, trabte zum Kerzenhalter-Pavillon, setzte dort alle vier Kerzen ein und zündete sie mit meinem Feuerzeug an. Das aktivierte das Windrad, wodurch ich die Brücke zum Heiligtum betreten konnte.

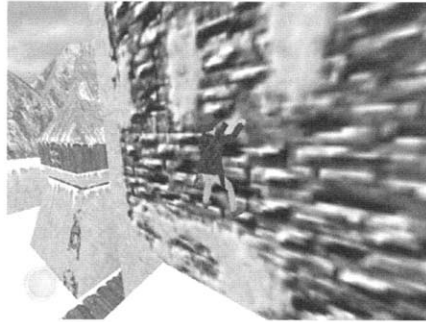
Kapitel 4: Heiligtum von Shambala

Dieser Level bietet alles: Russen ohne Ende, knackige Rätsel, viele Schauplätze und einen fiesen Endgegner. Neben allerlei Schwierigkeiten sorgt die Masse der Aufträge dafür, dass Sie Stunden in Shambala verbringen werden.

Der Aufzug war nicht zu gebrauchen. Ich mied die Spinne auf der linken Seite und zog mich rechts auf die Holzplattform. Vom Dach des Aufzugs gelangte ich noch eine Etage höher. Der Schalter ließ eine Leiter hinab, die mich auf das Dach des Gebäudes führte. So gelangte ich in einen Hof, wo sich ein Wolf aufhielt.

Hinweis: *Der Wolf lässt sich mit Schüssen für eine kurze Zeit verjagen, aber nicht töten.*

In der rechten Ecke war ein flaches Dach, auf das ich kletterte. Ich stieg noch etwas weiter, lief gerade aus ans andere Ende des Dachs und ließ mich dort nach unten. Ich holte mir den Schatz  aus der Nische und kletterte die Sprossen an der Wand wieder auf das Dach – aber diesmal ganz nach oben, wobei ich ein wenig hin- und hermanövrierten musste.



Die Luke auf dem Dach ließ mich ins Innere des Gebäudes. Hier stieß ich auf ein Schlegelmännchen auf Schienen. Mit ihm ließ sich im Moment nichts anfangen. Ich kletterte bis zum Boden des Raums, der von einer riesigen Uhr ausgefüllt war.

Die Reparatur der Uhr

Hinter den Skeletten ging es weiter nach unten, wo ich zum Getriebe der Uhr gelangte. Ich zog den Steinblock, auf dem ein Zahnrad thronte, von der Wand weg, sodass es wieder Verbindung zum Zapfen fand. Hinter dem Uhrwerk war eine Leiter, die mich in einen weiteren Maschinenraum brachte.

Ich ließ mich die Kante hinab, gelangte auf einen Vorsprung, auf dem (seltsamerweise) ein Heilkraut wuchs. Als ich auf das grüne Dach der Gondel sprang, griffen mich mehrere Eismonster an, die allerdings nach ein bis zwei Pistolenschüssen zerplatzten. Ich lief zum hinteren Teil des Raums und schob den Steinblock in Richtung Wasser, sodass das Wasserrad wieder mit der Maschine verbunden war.

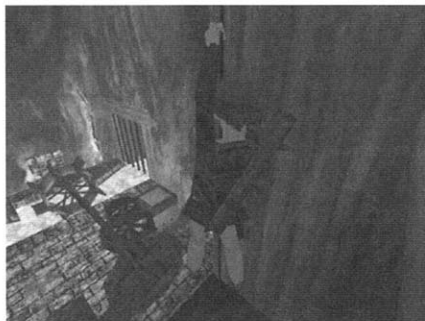
Ich kletterte das Holzgerüst links hoch, zog mich mit Hilfe der Peitsche noch ein Stück höher. Von hier aus konnte ich auf die rechte Plattform der Maschine springen. Ich wartete auf den Moment, als sie ganz rechts und damit genau vor mir war und sprang los. Auf genau entgegengesetzte Weise gelangte ich wieder zum Gerüst – aber diesmal auf die rechte Seite.

Hinweis: *Stecken Sie die Peitsche vorher wieder ein. :-)*

Von dort kletterte ich weiter nach oben und sprang auf die obere der beiden beweglichen Plattformen ...

Hinweis: *Von dieser Stelle aus kann Indy in die linke Nachbarnische des Gerüsts gelangen, wo ein Schatz auf ihn wartet.*

... von der aus ich den Ausgang des Raums erreichte. Ich begab mich wieder in den Uhr-Raum. Meine Arbeit zeigte Früchte; die Zeiger bewegten sich wieder.



Ein verzierter Schalter öffnete die gleichfarbige Tür daneben. Ich ließ

mich die Kante hinab, gelangte so zu einem Edelstein und kletterte wieder hoch.

Hinweis: *Der Schalter funktioniert erst, nachdem die Uhr repariert wurde.*

Mit Hilfe der Peitsche konnte ich mich an dem rechten der beiden Balken über dem Porträt hochziehen und so wieder eine Etage höher gelangen. Ich kletterte noch etwas höher, bis ich auf einen Schalter stieß. Er ließ eine Brücke auf die andere Seite entstehen, wo ich den Hebel zog. Das öffnete zwei Gittertüre. Ich kletterte die Leiter hoch ...

Hinweis: *Der Schalter hat auch eine Brücke auf der gegenüberliegenden Seite erzeugt. Indy kann dort eine Nische in der Wand erreichen, die einen roten Edelstein enthält. Sie befindet sich in Höhe der Skulptur auf Schienen unter Indy.*

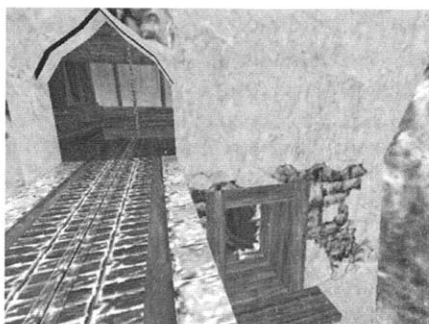
Der Glockenturm

Ich folgte den Schienen zum Glockenturm. Bevor ich ihn betrat, achtete ich auf das Außenfenster rechts unter dem Gleis. Mein Revolver zerstörte die Scheibe gänzlich, sodass ich auf den Fenstersims springen ...

Hinweis: *... oder klettern ...*

... konnte und so ins Innere gelangte.





Ich erlegte das Eismonster und ließ mich rechts auf die nächste Etage herunter, wo sich ein weiteres Eismonster befand. Von hier aus gelangte ich zum Boden des Raums, der mit einer riesigen Glocke ausgefüllt war. Ich zog den Hebel, was die Leitern ausfuhr, sodass ich nun bequem wieder nach oben gelangen konnte.

Das tat ich denn auch. Ganz oben, also oberhalb der Schienen-Ebene, war ein Hebel, der die Glocke nach oben beförderte.

Hinweis: Unter der Glocke befindet sich ein Schatz .

Ich lief wieder in den Uhrenturm, wo ich zum Hebel kletterte, der das Schlegelmännchen aktivierte.

Hinweis: Der Hebel befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des Porträts. Um ihn vom Boden zu erreichen, muss Indy die Leiter in der Ecke hochsteigen. Jedes Mal, wenn Indy den Hebel zieht, wird der Auslöser für das Männchen um eine Stunde vorgestellt. Indy muss allerdings zurück zum Glockenturm, um

die Bremse für das Schlegelmännchen zu lösen. Drei bis vier Stunden sollten dafür genügen.

Ich eilte zum Glockenturm zurück und zog dort den Hebel, um das Schlegelmännchen freizulassen. Es surrte zur Glocke und schlug sie. Das rief die heilige Frau, Hüterin des Klosters, herbei, die mir den Shambala-Schlüssel überreichte und mich mit einem Spezialauftrag versah.

Das Klostersiegel

Ich hatte schon eine Ahnung, wofür der Schlüssel dienen konnte: Im Uhr-Raum war neben dem Porträt eine verschlossene Tür. Bingo! Der Schlüssel öffnete sie. Ich gelangte in eine große, ungewöhnliche Halle mit einem Wasserfall und der Statue einer Frau. Die hob ich mir für später auf, ich wollte erst die Nebenräume durchstöbern.

Im Raum mit den beiden Betten kletterte ich die Leiter hinauf. Der Schalter ließ eine Brücke herunter, über die ich in den nächsten Raum gelangte. Im Buchregal lagen Münzen .

Ich begab mich wieder nach unten. In dem Raum mit dem Bettenpaar, links neben den Wandteppichen, gab es eine zweite Leiter, die mich in einen weiteren Wohnraum brachte. Ich stieg auf das Bett und zog mich auf den Balken über meinem Kopf. Ich lief den Steg entlang, kroch durch den Durchgang, wo ich einen Goldbarren entdeckte . Ich gelangte in ein weiteres Schlafgemach, in dem ich das **Klostersiegel** fand.

Hinweis: Die Aufnahme des Klostersiegels ist mit dem Eintreffen der Russen verbunden. Ab diesem Zeitpunkt werden sie Indy das Leben schwermachen.

Ich lief zur Halle mit der Statue zurück und kletterte die Leiter hinauf. Ich hechtete zum Holzbalken vor mir, drehte mich um und sprang wieder zurück: Auf der Nachbar-Plattform war ein Schalter, der die Leiter nebenan ein Stück nach oben fahren ließ.



Ich stieg die Leiter nach oben und gelangte in einen Korridor, dem ich bis zum Ende folgte. Hier war ein rechteckiges, verziertes Fenster. Ich schaute hindurch: ein Raum mit einem Glasfenster. Was sollte es; ich zückte meinen Revolver und zerschoss das Glas.

Ich lief einige Schritte zurück, zum oberen Absatz der Treppe, und betätigte den Schalter. Im Lesesaal vergnügte sich ein Eismonster. Im Nachbarraum war ein Fenster, durch das mich ein Russe beschoss. Das ließ ich mir freilich nicht gefallen. Nachdem der Bursche meine Patronen zu schmecken bekommen hatte, drehte

mich mich mit dem Rücken zum Fenster und ließ mich die Kante hinab. Ich hangelte mich nach rechts zum Nachbarfenster und stieg in den Raum. Ehe ich den Raum durch die Tür verließ, nahm ich mir die Heilkräuter vom Tisch.

Hinweis: Nicht in das Loch fallen!

Ich kehrte zur Halle zurück und lief an ihr hinteres Ende. Neben dem Wasserfall auf der linken Seite war eine Leiter, die ich nach oben stieg. Ich drehte die Statue, wodurch ein Mechanismus ausgelöst wurde. Ich drehte sie ein zweites Mal und wieder geschahen merkwürdige Dinge: Unter der Statue hatte sich eine Tür geöffnet.

Ich wollte gerade die Leiter in die Tiefe klettern, da sah ich die Statue in der Nische. Etwas riet mir jedoch zur Vorsicht. Richtig, als ich nach dem Schatz griff, bröckelte der Boden, sodass ich schnell wieder heraussprang.

Ich kletterte in die Tiefe, besuchte eine Spinne und folgte dem Weg. Besonders markierte Bodenplatten weckten mein Interesse. Vorsichtig setzte ich den Fuß auf die erste Platte. Eine Falle! Um dem gefährlich schwingenden Baumstamm zu entgehen, kroch ich unter ihm durch. Die Prüfungen schienen kein Ende zu nehmen: Im nächsten Raum griffen mich zwei Eismonster an. Ich stieg die Leiter hinauf und gelangte auf eine Plattform mit einem Aufzug und einem Hebel.



Mit Hilfe meiner Peitsche gelangte ich zum Eingang auf der anderen Seite. Hier sah ich eine **Statue** , doch wohl war mir wieder nicht. Ich stellte mich an den Rand der markierten Bodenplatten und schlug von dort aus mit der Peitsche die Statue aus der Nische vor meine Füße. Das löste auch die Falle aus, der ich auf diese Weise entkommen war. Ich sprang wieder zum Aufzug zurück und stellte mich in die Gondel. Sie brachte mich nach oben. Mein Siegel öffnete das reich verzierte Tor.

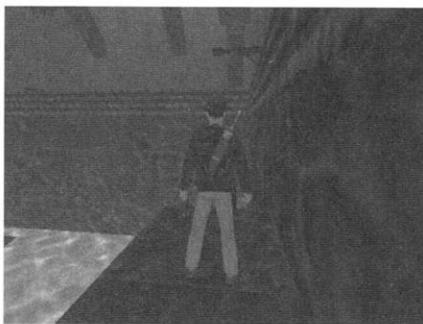
Balkenklettereien

Dahinter verbarg sich ein Raum, der mit Wasser gefüllt und mit Holzpfehlen übersät war. Ich nutzte die Pfehle, um auf die andere Seite zu gelangen.

Ich drehte mich um, ließ mich die Kante hinab, hangelte nach links und ließ mich fallen. So gelangte ich auf einen Holzbalken. Ich sprang weiter von Balken zu Balken, wobei ich den brüchigen einfach übersprang, bis ich rechts hinten in eine Kammer gelangte. Hier wohnte Frau Spinne und auf dem Podest lag ein **Metallschlüssel**. Ich sprang wieder zurück, über den baufälligen Balken hinweg, kletterte auf den Block, drehte mich nach links

und sprang auf seinen noch höheren Bruder.

Von dort erreichte ich die Kante an der Wand, sodass ich mich bequem auf die rechte Seite hangeln konnte, wieder auf einen Block. Ich sprang ein Stück geradeaus, auf den Balken unter mir, und ließ mich an seiner hinteren Kante hinab. So gelangte ich auf einen recht weit unten liegenden Balken. Ich wollte aber noch weiter nach unten und ließ mich an der Vorderseite hinab, um auf einen Block zu springen, von dem aus ich in die Ecke gelangte, schräg gegenüber des Schlüsselraums.



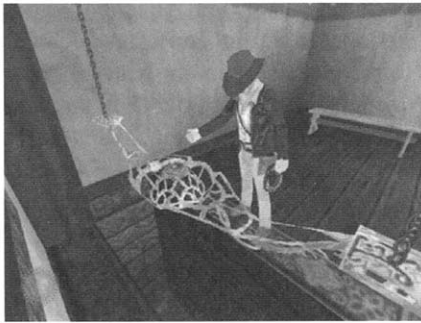
Meine Peitsche brachte mich zur gegenüberliegenden Ecke. Ich sprang von Balken zu Balken, wobei ich mich wieder in die nächste Ecke mit Hilfe der Peitsche schwang. Ich kletterte auf den Block und sprang auf den Balken vor mir, was mich wieder in eine Ecke brachte. Ich drehte mich nach links und sprang auf den nächsten Balken. Dort kletterte ich auf den Block, wodurch ich links auf den Balken über mir gelangte.

Die Wand hatte zwei dunkle Einkerbungen. War das von Bedeutung? War es! Ich konnte den Block in den Stein

schieben und gelangte an einen Schatz . Um auf die nächsthöhere Position zu gelangen, zog ich den Block zweimal heraus, sodass ich auf ihn steigen konnte. Auf diese Weise gelangte ich mit Leichtigkeit zum Balkon. Das Gitter öffnete der Metallschlüssel.

Die Blumenzwiebel

Die Belohnung für all die Mühen: eine **Blumenzwiebel**. Ich sprang ins Wasser und gelangte wieder in die Halle mit der Statue. Von ihr aus konnte ich zum Querbalken und von dort zur Leiter nach oben gelangen. Ich setzte die Zwiebel auf den goldenen Mechanismus, wodurch er zum Wasser hinabsank. Die Zwiebel verwandelte sich in eine Pflanze.



Das wollte ich mir näher ansehen. Ich lief zur Halle zurück und stellte fest, dass die Pflanze mehr Sonne gebrauchen würde, um zu gedeihen. Ich sprang zum Querbalken und schwang mit Hilfe der Peitsche zur Jalousie. Das half: Die Pflanze entwickelte sich prächtig. Voilà! Ich schnappte mir den Topf und trug ihn in den Glockenturm, zur heiligen Frau, wobei ich mich zahlloser Russen erwehren musste. Sie öffneten mir das Tor zum Eiswächter.

Hinweis: Bei vielen Spielern ist das Spiel während des folgenden Kampfs mit dem Endgegner abgestürzt; es handelt sich dabei um einen Programmfehler. Als Lösung für das Problem hilft in der Regel, an dieser Stelle abzuspeichern und dann den Level ohne weiteres Sichern zu Ende zu spielen.

Der Eiswächter

Dieser war ein harter Brocken. Ich hielt mich nicht lange mit Diskussionen auf, sondern eilte an ihm vorbei und bog links ab. In dem Gebäude – ein blaues Symbol befand sich über der Tür – war ich zwar nicht in Sicherheit, da mich der Wächter mit Eisfeilen beschoss, aber das war besser als eine direkte Konfrontation, zumal ich mich hier auch mit Medizinkästen versorgen konnte.

Ich lief den Weg nach oben, zog den Block mit dem Gesicht aus dem Fels und sprang in die Tiefe, um die anderen Gebäude zu erkunden. Das grüne Gebäude enthielt ein Heilkraut. Im roten Gebäude konnte ich mich einen Block hochziehen und nach oben laufen, wobei der Wächter sein Bestes gab, um mir den Rückweg abzuschneiden. Von der Brüstung aus gelangte ich zur Brüstung des blauen und von dort in das Obergeschoss des grünen Gebäudes. Mit Hilfe mehrerer Eisblöcke konnte ich das Dach des Bauwerks erreichen. Dort schwang ich mich mit Hilfe der Peitsche auf das Dach gegenüber, das rote Gebäude.





Hinter einer verzierten Tür, die der Schalter daneben öffnete, gelangte ich in ein Labor, wo ich den ersten Teil der teuflischen Maschine fand: **Urgons Artefakt**.

Hinweis: *Indy kann auf das Dach des Gebäudes auch von unten gelangen. Urgons Artefakt wird sich im Laufe des Spiels als wertvolle Waffe erweisen. Indy kann mit seiner Hilfe brüchige Wände einstürzen lassen – und Eiswächter besiegen.*

Ich begab mich wieder auf den Erdboden, zückte Urgons Artefakt und wartete auf den Angriff des Monsters. Als es unmittelbar vor mir stand, wendete ich das Artefakt mehrfach auf das Gesicht des Monsters an, worauf es explodierte. Das gefiel mir. Konnte man noch mehr damit anstellen? Ich probierte das Zauberwerk an dem Eisfelsen neben dem Eingang zum violetten Gebäude aus, wodurch ein Gang zur heiligen Frau frei wurde. Sie gab mir den nächsten Fingerzeig.

Kapitel 5: Lagune von Palawan

Ein abwechslungsreicher Level im philippinischen Meer, in dem Indy ausgiebig seine Tauchkünste und seine Entdeckerlust ausprobieren kann. Nicht nur aufgrund der exotischen Kulisse einer unserer Favoriten; die Aufgaben fangen ein wenig von den Rätseln der früheren Indy-Spiele ein.

Ich lief in die Höhle hinter mir und schwang mich mit Hilfe meiner Peitsche, die ich um die Liane über mir wickelte, über die Fallgrube. Nachdem

ich den angriffslustigen Leguan erledigt hatte, ...

Hinweis: *Aber treffen Sie die Fässer nicht!*

... schaute mich um. Vor der Kiste lag eine **Machete**; hinter ihr lagen **Münzen** .

Hinweis: *Die Machete ist die einzige Waffe, die Indy unter Wasser einsetzen kann. Das Buschmesser wird übrigens korrekt »matschete« genannt. Das Wässerchen in der Höhle ist übrigens harmlos; es bedeckt gerade Indys Füße.*

Nachdem ich noch den Medizinkasten hinter dem Zelt eingesammelt hatte, kehrte ich – auf dem gleichen Weg – wieder zum Strand zurück, wo ich zur Höhle gleich nebenan lief. Mit der Machete befreite ich den Eingang von Spinnweben, dank meines Revolvers hauchte die Erzeugerin ihr Leben aus.

Eine brüchige Wand erweckte meine Aufmerksamkeit. Eine gute Gelegenheit, meinen »Zauberspruch« auszuprobieren: Ich benutzte Urgons Artefakt, das die Wand zum Einstürzen brachte und mir einen **Edelstein**  schenkte.



Ich verließ die Höhle auf der anderen Seite und kletterte nach oben, wo ein Leguan auf mich zuschnellte. Meine Machete zerstörte den grünen Vorgang von seinem Zuhause. Innen fand ich eine **Schaufel**, die ich mitnahm.

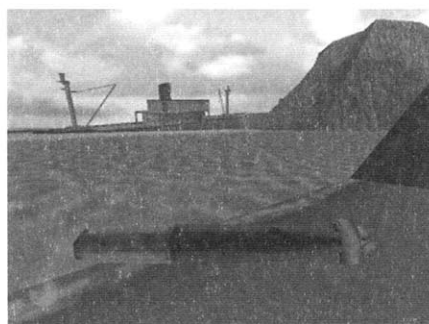
Ich lief weiter auf der Wiese, bis eine hellbraune Stelle im Boden meine Aufmerksamkeit in Anspruch nahm. Meine Schaufel förderte dort eine **Statue** zu Tage. Hinter dem Findling fand ich Heilkräuter. Der Weg war zu Ende, ich kehrte zum Strand zurück. Da ich an dieser Stelle alles erforscht hatte und die Strände links und rechts von meinem Bereich nichts boten, sprang ich ins Wasser und tauchte ans gegenüberliegende Ufer.

Hinweis: Im Wasser lauern zwei Gefahren: Beißwütige Fische und Minen, die bei Berührung explodieren. Die kleineren Fische kann Indy mit einem Machetenhieb ausschalten, für die Haie bedarf es zwei Treffer. Da die Fische aber wendiger sind als Indy, kostet der Kampf unter Wasser Zeit – und damit Atemluft. Falls Indy an einer Stelle nicht weiterkommt, obwohl er kräftig mit den Armen rudert, hat er die Levelgrenze erreicht. Die Krebse am Strand sind ausnahmsweise harmlos.

Als ich am Grund einen Tunnel entdeckte, machte ich einen kleinen Abstecher. Es lohnte sich: Ich gelangte in eine Höhle, die eine goldene **Statue** beherbergt.

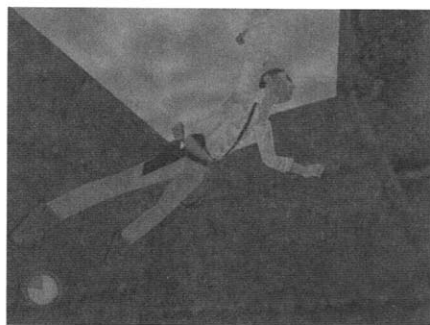
Das Schiffswrack

Am Strand begrüßte mich ein Leguan; hinter dem großen Stein sonnten sich **Goldmünzen**. Ich durchlief die Höhle, wobei ich abwechselnd zweimal Spinnweben und zweimal Spinnen überwältigte, und gelangte an einen weiteren Strand, der mir einen Panorama-Blick auf ein Schiffswrack lieferte. Das wollte ich mir näher ansehen. Ich tauchte zum Schiff und untersuchte den Rumpf. Auf der gegenüberliegenden Seite war ein Loch, das mich zu einem **Schatz** führte. Ich kletterte am Heck auf das Deck des Schiffs. In einer offenen Kiste lag der **Zünder** für einen Torpedo. Ah! Wieder am Strand, setzte ich den Zünder an dem einsamen Torpedo an, peilte damit das Schiff an und riss mit dem Sprengkörper ein zweites Loch in den Rumpf.



Das Loch brachte mich gänzlich ins Innere des Wracks. Die Kabine in der linken Seite enthielt eine Kiste, in der ein **Hammer** lag. Die linke Tür auf der rechten Seite des Raums brachte mich zu einem **Schatz** sowie, in der Bugkammer, zu einem **Schlüssel**, der in einer Kiste lag.

Hinweis: Der kürzeste Weg zum Bug: Tür, rechts, links, links, rechts unten. Das Luftloch an der Decke des Hauptraums ist zunächst die einzige Möglichkeit, Atem zu holen. Rechts vor der Bugkammer ist eine Leiter, die zu einer verschlossenen Luke führt. Mit Hilfe des Hammers kann Indy das Schloss zerbrechen und sich somit eine weitere Möglichkeit schaffen, Luft zu holen, falls die Zeit nicht reicht, um zum Schlüssel und wieder zurück zu tauchen. Verwechseln Sie die Leiter nicht mit der Treppe, die sich in einer anderen Kammer befindet. Die lästigen Fische sollte Indy mit der Machete beseitigen.



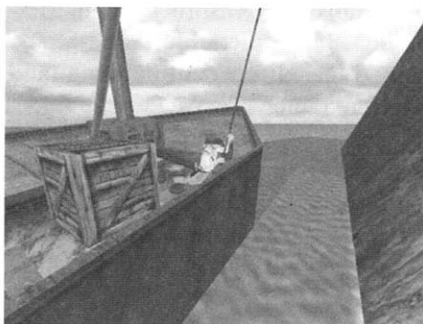
Genug getaucht für jetzt – ich kehrte wieder zum Deck zurück. Der Schlüssel erlaubte es mir, die Tür zum Oberdeck zu öffnen. In der Brücke ...

Hinweis: Der Raum mit dem Steuerrad.

... fand ich eine **Kurbel**. Das Loch im Nachbarraum führte mich zu einem Medizinkasten sowie, eine Kabine weiter, zu **Goldmünzen** .

Die Tür zum Tempel

Wieder auf dem Hauptdeck, steckte ich die Kurbel in den Kran und drehte sie, um den Ausläufer zum Land zu bewegen. Ich lief auf die Holzkiste und schwang mich mit Hilfe von Ausläufer und Peitsche auf das grüne und bisher unerreichte Plateau der Insel.



Dort fiel mir die hellbraune Stelle zwischen den Totempfählen auf. War dort etwas vergraben? Ich griff zur Schaufel und schaute nach. Unter der Erde verbarg sich ein Schalter, dessen Betätigung einen Mechanismus auslöste. Nachdem ich die Heilpflanze eingesammelt hatte, überlegte ich, was der Schalter bewirken könnte. Da ich beide Inseln bereits durchforscht hatte, kam nur die Unterwasserwelt in Frage. Nach einigen Tauchgängen fand ich die Lösung: Zwischen den beiden Inseln befanden sich auf dem Grund zwei weitere Totempfähle und mittendrin ein Eingang.

Das Dumme: Die Tür war verschlossen. Ich tauchte die Umgebung ab, um etwas zu finden, was mir den Durchweg ermöglichte. Vielleicht das gesunkene Flugzeug? Den roten Kreisen auf

der Tragfläche nach war es ein japanisches. Einer der **Propellerflügel** hing hilflos in der Luft; ein paar Schläge mit dem Hammer und er war mein.

Ich benutzte das Blatt, um den Eingang aufzustemmen. Innen begrüßte mich ein Hai. Anstatt dankbar zu sein, dass ich ihm die Freiheit wiedergab, wollte er seinen Appetit an mir stillen.

Nachdem der Hai Bekanntschaft mit meinem Messer gemacht hatte, konnte ich mir einen Überblick verschaffen: Ich befand mich in einer Halle, die offenbar Teil eines ehemaligen Tempels war. Rechts neben der Treppe, in der Nähe des Bodens, war ein Schalter, der eine Deckenluke öffnete; auf der anderen Seite der Treppe lag ein Schatz .

Ich tauchte durch die Deckenöffnung ans Tageslicht und landete in einem abgeschlossenen Gewässer innerhalb der Insel, inmitten einer Horde gefräßiger Fische. Da der Eingang auf der linken Seite verschlossen war, besuchte ich den umgestürzten Götzen auf der rechten Seite. Nachdem ich mich gebührend um den Leguan gekümmert hatte, stieg ich die Treppen hinauf, ohne die Münzen  hinter der umgestürzten Statue zu vergessen.

Da der Eingang des Tempels verschüttet war, suchte ich mir einen anderen Weg. Ich kletterte auf die Mauer, welche die Treppe begleitete, sprang an die Kante der Tempelwand, hangelte nach rechts und zog mich nach oben. Dort stieg ich auf den dunkelgrauen Block rechts neben mir, sprang an die Wand,

hangelte wieder nach rechts und zog mich nach oben.

Auf der Wiese stand ein Götze. Ich betätigte den Schalter zwischen seinen Händen, woraufhin sich die Tür im abgeschlossenen Gewässer gegenüber der umgestürzten Statue öffnete.

Kapitel 6: Vulkan von Palawan

Dieser Level ist abwechslungsreich und ziemlich groß. Da sich noch einige Rätsel dazugesellen, ist das Kapitel eines der anspruchsvollsten des Spiels.

Im Wasserbecken rechts neben mir lag ein Medizinkasten. Ich kletterte nun auf der linken Seite, wo ich den Block mit dem aufgemalten Gesicht in Richtung Fackel zog und schob, um mit seiner Hilfe auf die Plattform zu gelangen, an der die Fackel angebracht war. Meine treue Peitsche brachte mich auf die Plattform gegenüber, wo ich Urgons Artefakte nutzte, um einen Eingang in den Felsen zu sprengen. Dahinter fand ich eine Leiter, die mich nach oben brachte. Ich knippste mein Feuerzeug ein und holte mir aus dem linken Gang Münzen . Da es hier nicht weiterging, folgte ich dem anderen Gang, an einem Fenster vorbei – wo ich einen Skorpion ausschalten musste – bis zum Wasser. Dort erwartete mich ein zweites Spinnentier.

Ich zückte meine Machete, um mich der Raubfische zu erwehren, und sprang in den See. Unter Wasser waren zwei Tunnel, darunter ein vergitterter. Ich tauchte in den anderen, folgte der Abzweigung nach einigen Metern und gelangte in eine kleine Kammer.

Hinweis: Bei unseren ersten beiden Versuchen tauchten wir im gleichen See wieder auf, in dem der Tunnel begann – wir hatten die Abzweigung schlicht übersehen.

Nachdem ich mich um die Spinne gekümmert hatte, kletterte ich nach unten, wo ein weiterer Achtbeiner herum lief. Am Ende des Gangs stieß ich auf einen Lavafluss – der Grund für die Hitze. Ich schlitterte den Abhang hinunter und sprang an der unteren Kante über die Lava, sodass ich den Block auf der anderen Seite greifen konnte. Weiter links zog ich den Block mit dem Gesicht aus dem Stein und nutzte ihn als Treppe nach oben, wo es gleich wieder nach unten ging.

Hier wartete ein zweiter beweglicher Block. Ich konnte ihn aber nicht so ohne Weiteres hervorziehen, da der erste Block im Weg stand. Den schob ich noch eine Position weiter, ehe ich den zweiten Block folgen ließ. Nun stieg ich auf den ersten Block und sprang und kletterte weiter, bis ich über meinem Kopf auf einen weiteren Block mit einem Gesicht stieß. Ich kletterte auf die andere Seite des Steins und schob ihn einmal in Richtung der beiden anderen Blöcke.

Hinweis: Der Eingang, der dadurch frei wird, ist nicht interessant, er führt nur in die Höhe der anderen beiden Blöcke.

Ich kletterte auf den dritten Block, sprang mit Anlauf vorwärts und konn-

te mich in einen verzierten Eingang ziehen, wo gleich vier Spinnen hausten.



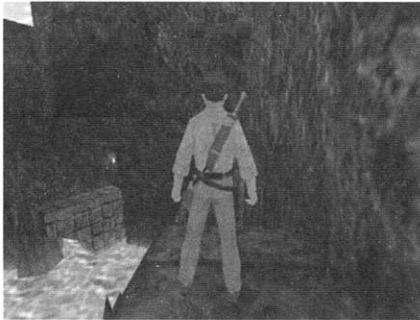
Hinter dem Spinnennetz, das ich mit der Machete beseitigte, befand sich ein Schalter, der ein Tor öffnete. Ich sprang ins Wasser und tauchte zum Tor, musste aber feststellen, dass mir noch weitere Schlösser den Eingang verwehrten. Deswegen wandte ich mich zur Treppe, die durch zwei Fackeln erhellt wurde. Rechts hinter ihr fand ich eine Möglichkeit, das Wasser zu verlassen.

Ich sprang in das Loch auf der Erde und tauchte zum anderen Ende, das mich zu einem Lavasee führte.

Hinweis: Speichern Sie hier ab und lassen Sie sich nicht von den Lava-Fontänen erwischen.

Mit Anlauf sprang ich zur Brücke und hastete zur anderen Seite; keine Sekunde zu spät, denn der Übergang stürzte ein. Ich drehte mich nach links und übersprang die Lava ein zweites Mal. Auf dem obersten Steinblock half mir diesmal meine Peitsche zum nächsten Absatz. Da von der linken Seite ein riesiger Felsbrocken auf mich zurollte,

sprang ich noch ein Stück weiter in die rettende Nische.



Der Brocken hatte einen neuen Weg geschaffen, dem ich natürlich folgte.

Hinweis: Es sei denn, Indy holt sich aus dem Gang, aus dem der Felsen gerollt kam, den Schatz , was einen nicht ganz einfachen Sprung bedeutet.

Im Raum mit dem Sandboden fand ich Münzen ; mein Handgriff brachte einen Skorpion auf den Plan. Ich verließ den Raum durch die zweite Tür und sprang nach unten. Der Schalter ließ das Totenschiff zu Wasser, öffnete das Gitter im See nach draußen, was spontan zwei Skorpione für einen Angriff nutzten. Hinter der Tür fand ich in der rechten Nische Goldmünzen .

Ich übersprang mit Anlauf die Lava-grube, metzelte den Skorpion nieder, lief auf den Steg und sprang in den See

...

Hinweis: Den Hai kann Indy vom Steg aus töten.

... wo ich zum Schiff tauchte. Ich begab mich auf dem bekannten Weg wie-

der zur Treppe und sprang auf das Schiff, wo ich einen **Perlmuttschlüssel** fand.

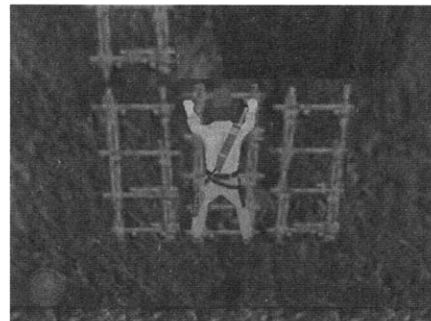
Ich sprang ins Wasser und schwamm zum reich verzierten Tempeleingang, der sich nun mit Hilfe des Schlüssels öffnen ließ.

Im Tempel

Ich stieg auf die Brüstung, die den Lavafluss umsäumte, und konnte von dort aus die Plattform inmitten des flüssigen Steins erreichen. So gelangte ich auf die andere Seite. Dort kletterte ich auf den Steinquader und sprang von dort in den höhlenartigen Eingang in der Wand.

Hinweis: Das sollte so ohne Schwierigkeiten funktionieren, aber Indy kann sich den Quader auch zurechtschieben.

Auf der anderen Seite des Gangs ließ ich mich an der Kante herunter, hangelte nach rechts und stieg die Leiter hinauf. Von der Plattform aus gelangte ich mich mit zwei beherzten Sprüngen zu einer Leiter, die mich ganz nach oben führte.



Ich betätigte den Schalter an der Stirnseite des Raums, was gleich drei Auswirkungen hatte: Plötzlich war sehr viel mehr Lava vorhanden, der ganze Boden war bedeckt. Die Tür auf meiner Ebene öffnete sich und gleichzeitig wurde mir der Weg dorthin verbaut. Ich musste mir also eine andere Lösung einfallen lassen, als einfach hinzulaufen. Wieder einmal.

Ich lief bis ans andere Ende des Holzstegs und kletterte die Leiter hinunter. Von hier aus hingelte ich an der Wand zur anderen Seite, wo ich mir aus der grün leuchtenden Mini-Höhle unter dem Holzfahl einen Schatz holte.

Einige Meter vorher an der gleichen Wand, auf der anderen Seite der Plattform, war ein weiterer Eingang. Ich hielt mich nicht damit auf zu schauen, wohin er führte, sondern wandte mich gleich wieder zur Lava und nutzte die beiden Steinblöcke sowie die Platte in der Mitte, um über die brodelnde Glut zu gelangen, wie bei meinem ersten Spaziergang über die Lava. So erreichte ich endlich den Eingang, den der Schalter geöffnet hatte.

Hinweis: *Recht schwieriger Sprung. Falls er partout nicht gelingt: Im Unverwundbar-Modus kann Indy einfach auf der Lava laufen.*

Ausflug nach draußen

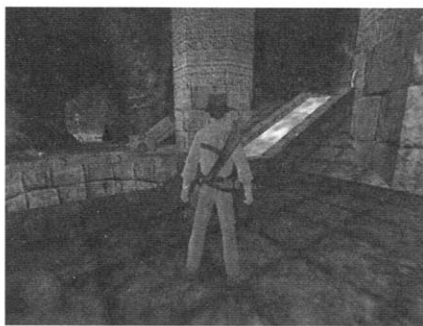
Dahinter war es nicht wirklich ungefährlicher: Fortwährend attackierten mich Skorpione und mein Gefühl sagte mir, dass die Steinköpfe links und rechts vor mir nichts Gutes verhiessen.

Waren die hervorgehobenen Bodenplatten Auslöser für Unangenehmes? Ich beschloss, es nicht darauf ankommen zu lassen.

Hinweis: *Tritt Indy auf die Platten, regnet es Pfeile. Die Anzahl der Skorpione ist glücklicherweise begrenzt, auch wenn es zunächst den Anschein hat, als ob unendlich viele von der Decke stürzen würden.*

Überraschenderweise traf ich auf Sophia, die mir eine Leiter herabließ. Bevor ich zu ihr hinaufkletterte, deckte ich mich mit den Hinterlassenschaften der Russen auf den Kisten ein.

Oben überstürzten sich die Ereignisse: Sophia wurde vor meinen Augen verschleppt und ich wurde angegriffen. Auf ein halbes Dutzend Russen schießend und Munition wie Medizinkästen einsammelnd, gelangte ich an einen Lavabach.



Hinter dem großen Gong war ein beweglicher Block in der Wand. Ich schob ihn soweit hinein, dass ich in eine kleine Kammer mit Goldmünzen gelangte.

Hinweis: Wenn Sie sich in die Ecke rechts neben den beweglichen Block stellen, zur Wand rechts daneben schauen und dort [Strg] drücken, offenbart sich ein Easter Egg, ein versteckter Gag der Entwickler.

Wieder in der Halle, folgte ich dem Weg zu einem Schalter, der einen Aufzug nach unten beförderte – gefüllt mit vier Soldaten, die nicht lange fackelten. Ich tat es auch nicht. Nach getaner Arbeit fuhr ich nach oben, wo ich nach langer Zeit endlich wieder Tageslicht sah.

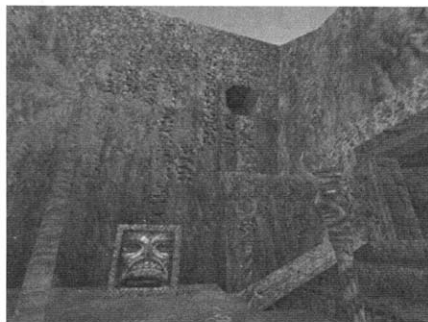


Natürlich waren hier auch Russen, die mir Munition hinterließen. Ich sprang über den Bach aus Lava, wo ich mit Hilfe von Urgons Artefakt die verschlossene Tür öffnete. Mit Hilfe meines Feuerzeugs konnte ich einen Holzpfehl über meinem Kopf ausmachen, um den ich meine Peitsche wickelte. Auf diese Weise gelangte ich zu einem Edelstein .

Wieder im Freien, folgte ich der Lava ein Stück nach unten. Ein Pfad führte mich zum Eingang eines Tempels, der scharf von Russen bewacht war. Nach-

dem ich den Platz von ihnen befreit hatte, sah ich mich näher um. Neben Munition hing an dem Tisch ein Aluminiumschlüssel.

An der Wand links neben dem Eingang fiel mir ein auffällig gefärbter Block auf. Ich entfernte das Gestrüpp mit meiner Machete, zog ihn ein Stück heraus und erreichte so die Fels-sprossen, die in eine Höhle führten. Der Schalter darin öffnete die Tür des Tempels. Sein Inneres enthielt eine Statue .



Im Tempel II

Der Aufzug brachte mich wieder nach unten. Ich lief zur Statue, die inmitten der Lava stand und zog mit Hilfe meiner Peitsche an ihrem rechten Arm, der wie ein Hebel funktionierte. Die Tür nebenan öffnete sich. Ich folgte dem Korridor, in dem zwei Skorpione tollten, und fand einen Schalter. Der öffnete das Gittertor, allerdings nur für 1 bis 2 Sekunden. Das war zu kurz.

Meine Peitsche half mir, die Lücke im Steg zum Tor zu überwinden. Von ihr aus gelangte ich auf einen Block links von mir. Ich krallte mich an die Kante über mir, hangelte ein Stück nach links



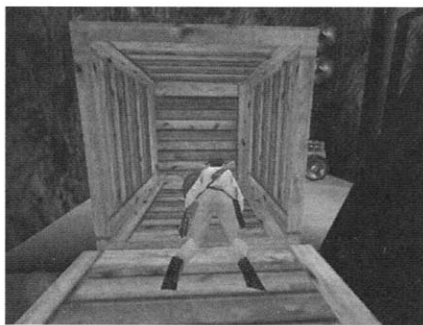
und zog mich nach oben. Hier war ein Pfad, der den Lavafluss begleitete. So gelangte ich in eine Höhle. Ich ließ mich durch das Loch fallen und überwältigte die Wache.

Mit Hilfe des Aluminiumsschlüssels gelang es mir, Sophia zu befreien. Ihr Dank war knapp, wie immer. Ich folgte ihr, durch die steinerne Tür, bis zum Schalter zurück, wo Sophia auf mich wartete. Ich bat sie, den Schalter zu betätigen, und schwang mich wieder zum Tor. Sophia drückte den Schalter und ich schlüpfte durch das Tor.

Hinweis: Das ist keine Herausforderung, da es sich um eine automatisch ablaufende Sequenz handelt.

Ich wollte gerade dem Steg folgen, da fiel mein Blick auf den Block links von mir. Mit einem Anlauf über die Lava erreichte ich ihn. Er führte mich zu einer brüchigen Wand, aus der mir Urgons Artefakt einen schönen Durchgang machte.

Hier standen vier Kisten. Alle verschlossen. Oder? Ich zog die mir am nächsten stehende Kiste nach links in den Gang. So war nun Platz, die zweite Kiste ein Stück in meine Richtung zu ziehen. Die dritte Kiste ließ ich ihr folgen. Damit wurde die rechte Seitenwand der vierten Kiste frei. Die Wand fiel zu Boden und ich konnte mir ein **Ersatzteil, einen Flaschenzug**, aus der Kiste greifen.



Ich kehrte wieder zurück und folgte dem Weg neben der Lava. Unter der Brücke lag ein **Edelstein**. Hinter dem nächsten Durchgang befand sich eine weitere brüchige Wand. Der Gang dahinter führte mich zu einer roten Steinbrücke. Als ich sie betrat, brach sie zusammen; ich erreichte im letzten Moment den Steinblock links neben der Brücke, wo ich zunächst in Sicherheit war. Auf dem Block daneben thronte eine **Statue**.

Ich sprang wieder auf den ersten Block, wo ich mich hinabließ. An seinem Fuß war ein Schalter angebracht. Dieser verschaffte mir einen passablen Ausweg aus der Lavahöhle. Noch einen Block verschoben, in der Höhle dahinter mit Urgons Artefakt einen Ausweg schaffen und schon war ich wieder im Hauptgang, den ich kürzlich verlassen hatte.

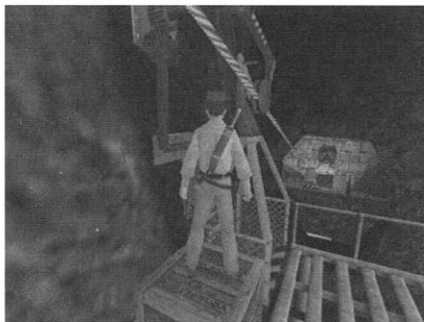
Meine Peitsche führte mich sicher an den pfeilsuckenden Steinköpfen vorbei.

Hinweis: Indy kann auch laufen, wenn Sie die hervorgehobenen Bodenplatten meiden.

Nachdem ich den Soldaten angeschaut hatte, kümmerte ich mich um den Aufzug. Ihm fehlte genau das Teil, das ich eben gefunden hatte. Ich schob die Kiste links neben die Gondel, kletterte auf sie und brachte die Kette an.

Gerade, als ich fertig war, sprengten die Russen einen Durchgang und griffen mich an. Nachdem wieder alles ruhig war, stellte ich mich in die Gondel und fuhr neuen Abenteuern entgegen ...

Hinweis: *Indy kann auch gleich sein Heil in der Flucht suchen. Hinter dem gesprengten Durchgang befinden sich Unmengen an Russen. Indy kann nicht alle töten, da jedes Mal, wenn der letzte erledigt ist, ein weiterer auftaucht. Wer Sehnsucht nach 3D-Shootern hat, kann sich, mit Raketenwerfer bewaffnet, in die Höhle des Löwen wagen – sofern er vorher abgespeichert hat.*



Kapitel 7: Tempel von Palawan

Neben der tödlichen Lava birgt dieser Level eine besonders Herausforderung in Form von Steinmonstern, die sich

nur mit Tricks töten lassen: Wenn Indy schnell einen Salto nach hinten macht, während ein Monster mit beiden Pranken zuschlägt, trifft es sich selbst und zerfällt in Stücke. Außerdem kann Indy Urgons Artefakt als Waffe verwenden. Aber Vorsicht: Die Monster verletzen Indy sogar im Unverwundbar-Modus. Glücklicherweise sind sie sehr behäbig, sodass Indy ihnen davonlaufen kann. Für Abwechslung sorgt ein ebenso großer Zwischenteil, bei dem Indy blauen Himmel über sich hat und sich mit Hängebrücken und Spinnen herum-schlägt. Am Ende des Kapitels muss Indy mit einem Trick den Lava-Wächter besiegen.

Ich kletterte über die Barriere und folgte dem Weg, als plötzlich ein Steinmonster auf mich zu kam. Da es sich nur langsam bewegte, konnte ich ihm ausweichen. Ich lief in die Ecke, aus der es gekommen war, sprang über die Lava und gelangte in eine große Halle, deren Boden mit Lava gefüllt war. Ich lief über die Steine in Uhrzeigersinn, wobei ich auf die Steine achtete, die regelmäßig in der Lava versanken – ihnen wollte ich es nicht gleichtun.

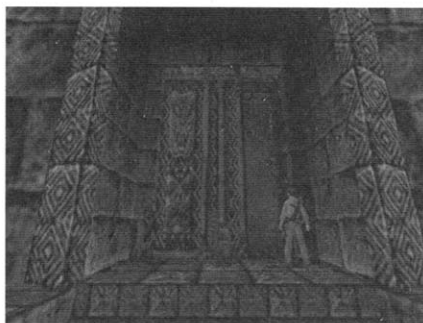
Das Tor war verschlossen, also hielt ich mich an die Steinsprossen an der Wand. Sie führten mich in eine Höhle, die ich ganz nach unten kletterte. So gelangte ich in einen weiteren Raum, den sich ein Steinmonster mit zwei Spinnen teilte.

Hinweis: *Wenn Indy vorwärts in den Raum springt und nicht nach rechts herunterklettert, bemerkt der Koloss ihn nicht.*

Neben dem Skelett lag ein **Hai-Schlüssel**. Da der Weg hier zu Ende war, kehrte ich zum Lava-See zurück. Rechts neben dem Lavafall entdeckte ich eine brüchige Wand, die Urgons Artefakt zum Einstürzen brachte. Dahinter waren: ein Lavafluss, eine Heilpflanze, zwei Steinmonster. Ich schnappte mir das eine, hielt mich von den anderen fern und lief ans Ende des Gangs, wo ich in eine andere Höhle kroch. Hier fand ich eine Verwendung für den Schlüssel.

Ich lief in den Korridor. Links war ein Felsen, rechts befand sich ein auffälliger **Schlüssel, ein roter Tiki-Schlüssel**. Als ich ihn aufnahm, nahm das Verhängnis seinen Lauf: Der Felsen rollte auch mich zu. Da die Tür mittlerweile verschlossen war, blieb als einziger Ausweg die Nische über mir. Ich stieg auf den Sockel, auf dem sich der Schlüssel befand, und gelangte mit Hilfe der Peitsche nach oben, was mir nicht nur das Leben rettete, sondern auch eine weitere **Statue** einbrachte.

Als die Gefahr vorüber war, durchquerte ich den Durchgang, den der Felsen einst verschloss, ließ das Steinmonster und den Lavafluss hinter mir und gelangte wieder zum Lavasee. An der rechten Seite des großen Tors, am Holzpflock, der herauschaute, probierte ich den Tiki-Schlüssel. Er passte.



Hängebrücken

Dahinter war keine Spur von Lava. Sehr angenehm. Die Spinnen waren es weniger, doch im Bezwingen dieser Biester hatte ich ausreichend Erfahrung. Das Äffchen war harmlos; ich ließ es in Ruhe und holte mir lieber die **Goldmünzen**, die rechts hinten in der Ecke lagen. Die Treppe führte mich ins Freie. Die Hängebrücke vor mir war zerstört, deswegen wandte ich mich nach rechts und stieg die Leiter hinauf. Dort wartete bereits ein unfreundlicher Leguan auf mich.

Schon wieder eine kaputte Brücke! Und kein anderer Weg. Ich ließ es darauf ankommen und sprang mit Anlauf zum nächsten Stück und von dort ans andere Ende der Brücke.

Hinweis: Es gibt einen einfacheren, aber längeren Weg auf die andere Seite, der über die untere Hängebrücke, das begrünte Felsplateau und die Leiter nach oben führt.





Oben tollten zwei Leguane. Die Leiter im hinteren Teil brachte mich weiter nach oben, zu einem Wasserfall. Hier warteten wieder zwei Leguane. Ich sprang ins Wasser und ließ mich treiben. Zweimal plumps und ich landete in einem See, in dem sich eine Reihe von Raubfischen tummelte. Ich sah zu, dass ich Land gewann – im wörtlichen Sinne. Ich stieg die Leiter nach oben und gelangte auf ein Plateau mit einer erstklassigen Aussicht. Aber es ging noch höher ...

Ich stieg noch eine Leiter nach oben und erlegte einen Leguan. Die Tür der Hütte war verschlossen. Die Hängebrücke war kaputt, was soll's, ich gab noch eins drauf und zerschlug mit der Machete die verbliebenen Stränge der Brücke.

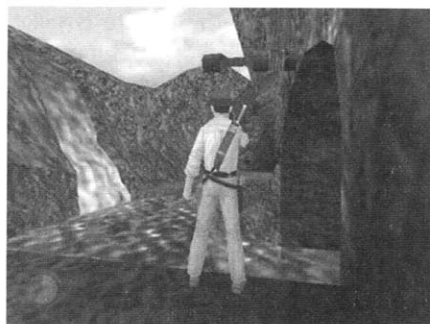


Nun lief ich über die zweite Brücke, die mich zu einer anderen Hütte führte. Ihr Inneres erwies sich als Höhle. Die Leiter geradeaus öffnete den Weg zu einem Haufen Münzen [M], die andere Richtung mündete in einem Zufluss zum See. Hier war eine zweite Leiter, die ich nach oben kletterte.

Hinweis: Wenn sich Indy am Eingang herumdreht und in die Höhle gegenüber springt, über die Bambusspitzen hinweg, kann er einen weiteren Schatz [S] einsammeln. In der folgenden Höhle lauern mehrere Spinnen.

Hinter Spinnweben war ebenfalls ein Schatz [S] verborgen. Ich drang tiefer in die Höhle ein, wobei ich darauf achtete, nicht von den Bambusspitzen aufgespießt zu werden. Eine Herausforderung war die Stelle nach dem Skelett: Sie war mit zahlreichen Pfeilfallen versehen, an denen ich vorbeibalancierte. Letztendlich gelang ich, mit einem kühnen Hieb meiner Machete, wieder ins Freie, zum Wasserfall Nummer 1. Diesmal sprang ich nicht ins Nass, sondern schwang mich mit Hilfe meiner Peitsche auf die andere Seite, wo ich in eine weitere Höhle gelangte.





Hier wartete ein zweites Pfeilfallfeld. Ich hielt mich nicht damit auf, sondern rutschte den rechten Abhang hinter, sprang an der Kante ab und erreichte so einen Schatz , den eine Spinne bewachte. Ich ließ mich hinab, wobei ich auf ein weiteres Pfeilfeld am Bode achtete. Der Leguan dahinter war einfacher zu bewältigen.

Endlich war ich wieder im Freien, über dem See. Unter mir befand sich das Ende der Hängebrücke, die ich vorhin zerstört hatte. Ich konnte sie nun als Leiter verwenden und erreichte auf diese Weise eine weitere Höhle. Dass ich dort den **Affenschlüssel** stahl, gefiel offenbar den Göttern nicht. Ich sah zu, dass ich wegkam und sprang ins Wasser.

Ob der Schlüssel an der verschlossenen Hüttentür passt? Ich stieg zwei Leitern nach oben und probierte es aus. Er tat es und die »Hütte« erwies sich als Tempel.

Im Tempel

An den Wänden des reich verzierten Raums waren vier Schalter angebracht, die ich in folgender Reihenfolge drückte:

- rechts vorn
- links vorn
- links hinten
- rechts hinten



So gelangte ich in den Besitz eines **grünen Tiki-Schlüssels** und stürzte zugleich in eine Höhle. Ich manövrierte mich an dem Steinmonster vorbei und gelangte in eine Halle, deren Boden mit Lava gefüllt war. Mehr Sorgen bereiteten mir allerdings die Felsen. Als ich auf die Steinbrücke sprang, polterte der erste Brocken los. Ich lief schnell weiter, sprang zur nächsten Brücke, zog mich allerdings noch nicht hoch, sondern wartete, bis der zweite Brocken nach mir vorbeigepoltert war.

Hinweis: *Es ist einfacher, als es aussieht. Indy kann bei der zweiten Brücke auch ganz links am Rand stehen – der Nervenkitzel ist etwas höher.*

Danach sprang ich ans andere Ende und zog mich mit Hilfe der Peitsche nach oben, zu einer spinnenbewohnten Höhle. Ich klaubte den Schatz  auf und bahnte mir den Weg bis zu einer Hängebrücke, die über brodelnder

Lava schwebte, aber – wieder einmal – nicht intakt war.

Hinweis: Rechts vor der Brücke bewacht ein Steinmonster ein Heilkraut.

Ich lief auf die Brücke, sprang auf die Plattform unter mir und erreichte so das Plateau mit der Leiter. Hier wartete ein weiteres Steinmonster, zu dessen Füßen ein Schatz lag. Das große Tor öffneten meine beiden Tiki-Schlüssel.

Der Lava-Wächter

Ich folgte dem Weg abwärts, vergaß die Münzen vor der zweiten Fackel nicht und gelangte an einen Lavasee, der von einem Lavamonster bewohnt wurde. Ich holte mir Taklits Artefakt und überquerte unsichtbar die Brücke, betätigte den Schalter und lief durch die Tür zum Ausgang. Ging das zu schnell? Also:

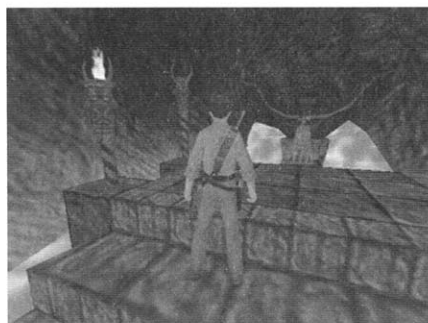
Es galt offenbar, sich den Weg über die Steinplattformen zu bahnen und dabei dem Lavamonster, das regelmäßig auftaucht, aus dem Weg zu gehen. Ich verschaffte mir einen Überblick.

- Das Tor mit dem grünbewachsenen Inneren war wohl der Ausgang des Levels. Den konnte ich jetzt noch nicht erreichen.
- Auf der Plattform rechts vor dem Ausgang lag eine Statue.
- Die Brücke brachte mich zu einer grünen Höhle mit Steinmonstern und Pfeilfallen. Ihr zweiter Ausgang führte zu einer Lagune. Der Schalter ließ Wasser in den Lava-

see, was das Lavamonster versteinerte und zugleich einen Weg zum Ausgang des Levels bildete.

- Um die Brücke unbeschadet zu überqueren, musste ich zunächst **Taklits Artefakt** finden, das mich zeitweilig unsichtbar macht. Das Artefakt befand sich in einer Seitenhöhle; ich erreichte sie, indem ich vom Startpunkt aus nach rechts sprang.

Hinweis: Nachdem Indy das Artefakt genommen hat, taucht sofort das Monster auf.



Kapitel 8: Jeep Trek

Einer der kürzesten Level in diesem Spiel, da Indy den gesamten Weg im

Jeep zurücklegt. Ein Autorennen mit Hindernissen sozusagen.

Das Camp war offenbar verlassen; im Zelt entdeckte ich allerdings einen Medizinkasten sowie Münzen [M]. Um den Russen zu entgehen, die von oben auf mich schossen, kletterte ich in den Jeep und brauste los, folgte den Reifenspuren den Hang hinauf, überquerte die Brücke und fuhr durch die Höhle [H]. Die zweite Brücke war schon schwieriger zu bewältigen: Die Russen hatten sie gerade in die Luft gesprengt. Ich drückte kräftig auf das Gaspedal und gelangte mit Ach und Krach auf die andere Seite.

Hinweis: *Speichern Sie vor der Aktion ab, und beschleunigen Sie mit der [Umschalt]-Taste.*

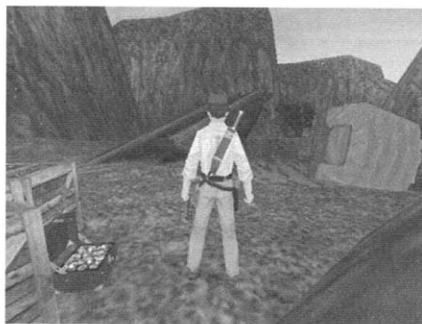
Die nächste Brücke hatten die Russen nicht nur zerstört, sondern auch mit dem Prellbock blockiert und zusätzlich bewacht. Keine Chance, sie zu passieren. Also fuhr ich den linken Hang vor der Brücke und gelangte von dort über die Schlucht.

Hinweis: *Beschleunigen Sie wieder mit der [Umschalt]-Taste.*

Hinter der nächsten Höhle [H] griff mich ein Russe an, ein paar Meter weiter, an der nächsten Schlucht, befanden sich drei weitere Posten.

Hinweis: *Indy muss nicht aussteigen, um die Gegner zu erschießen, er kann sie einfach überfahren.*

Hinter den beiden Kisten entdeckte ich eine Schatzkiste [S], an der Wand dahinter lehnte eine Holzplanke, mit der ich den Brückenbeginn instandsetzte.



So gelangte ich auf den üblichen Weg über die Schlucht. Hinter dem Hügel bog ich nach links ab, um wieder einmal drei angriffslustigen Russen zu begegnen. Da der Weg hier offenbar zu Ende war, sah ich mich näher um. Hinter einer der beiden Palmen wuchs eine Heilpflanze; gegenüber der beiden Bäume war ein niedriger Durchgang, hinter dem ich eine Statue [S] fand. Weiter brachte mich das alles nicht. Ich zuckte mit den Schultern, setzte mich in den Jeep und fuhr zurück. Ich brauchte nicht lange zu suchen: Schon bald entdeckte ich auf der rechten Seite einen Felshang, den ich mit dem Wagen schaffen konnte. Er führte mich in eine sandige Höhle, deren Weg ich vorsichtig nach unten folgte.

Hinweis: *Vorher abspeichern, immer am äußeren linken Rand halten, mit [Umschalt] beschleunigen.*

Unten angekommen, musste ich erstmal verschnaufen. Ich stieg aus und

verschaffte mir einen Überblick. Dabei fiel mir links vom Ausgang ins Freie eine brüchige Felswand auf. Mit Hilfe von Urgons Artefakt brachte ich sie zum Einsturz und mich in den Besitz einer goldenen Statue 🗿.

Ich schwang mich wieder hinter das Lenkrad und fuhr nach draußen, folgte dem Weg nach oben, wo ich einen Russen ausschaltete, der mit Granaten nach mir warf. Ich durchquerte die Höhle und gelangte an einen Platz, wo ein LKW mit einem Maschinengewehr-Schützen auf mich wartete.

Hinweis: *Der Schütze (und der Wagen) ist unverwundbar. Er wird Indy im Labyrinth noch mehrmals begegnen.*

Wie mir erst später klar wurde, stand ich vor einem Labyrinth, an dessen Ziel ich von diesem Startpunkt aus auf folgende Weise gelangte:

- rechten Weg einschlagen
- der rechten der beiden Biegungen nach links mit den Reifenspuren folgen
- an der nächsten Kreuzung wieder nach rechts, den Reifenspuren folgen
- an der nächsten Kreuzung (Schatten) wieder nach rechts
- am Wasserfall (Heilpflanze) nach links biegen
- den Weg, der der Hütte 🏠 am nächsten ist, einbiegen
- Totempfahl 🗿 links liegen lassen

- am Platz mit den beiden Soldaten nach rechts
- an der nächsten Kreuzung (drei Palmen) rechts
- an der nächsten Kreuzung (Flugzeug) 🛩️ rechts
- an der nächsten Kreuzung (Posten hinter Sandsäcken) 🗿 links
- an der nächsten Kreuzung (Palme mit Findling) links
- an der nächsten Kreuzung (Flugzeug) rechts
- an der nächsten Kreuzung (drei Palmen) geradeaus

Hinweis: *Die Schätze bei der Hütte und dem Totempfahl entdecken Sie auf Anhieb. Unter dem Flugzeug liegen Goldmünzen 🪙, die Indy durch Kriechen unter die linke Tragfläche erreicht. Auch hinter den Sandsäcken befindet sich ein Schatz 🗿.*

Ich war wieder auf der Lichtung mit den beiden (verblichenen) Soldaten. Ich lenkte nach links den Hang hinauf und wurde von Sophia aufgelesen, die mich nach Mexiko brachte.



Kapitel 9: Teotihuacan

Dieser Level ist nicht allzu groß und nicht allzu schwierig, wenn man verstanden hat, was Indy tun muss. Achten Sie beim Laden des Kapitels auf die Karte: Sie zeigt in der Nähe Kubas die fiktive Insel Melee, Schauplatz der Monkey-Island-Spiele von LucasArts.

Ich lief geradeaus in die Halle. Aus der Kammer auf der linken Seite holte ich mir den Medizin-Kasten, ehe ich weiter nach rechts lief. Die Tür – die der Schalter öffnete – brachte mich in einen nicht sehr einladenden Gang. Ich erledigte die Spinne und lief nach unten. Hinter den Spinnenweben ging es um die Ecke. Hoppla, was war das: eine dornenbewehrte Wand, eine auffällige Bodenplatte und ein Skelett. Ich zählte Eins und Eins zusammen und mied die Platte, indem ich über sie sprang.

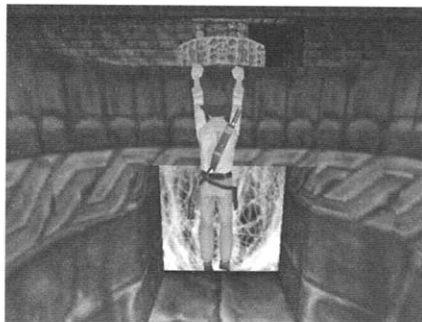
Hinweis: *Indy kann die Falle gefahrlos testen, indem er auf die Platte tritt und dann einen Schritt zurückläuft. Während der Stein langsam zurückfährt, kann Indy ohne Probleme vorbeilaufen, auch wenn er die Platte ein weiteres Mal berührt.*

Etwas später fand ich einen Wasser-Schlüssel. Viel Freude hatte ich an ihm nicht: Der Fußboden wurde zur Falle. Ich sprang schnell beseite und schaute mir die Grube an: mehrere Skorpione, ein Schatz . Ich tötete die Krabbeltiere und holte mir die Münzen. Weiter ging es nach unten. Beim nächsten Fenster gab es wieder eine Überraschung in Form von zwei Spinnen. Ich

lief weiter nach unten, als mir plötzlich der Weg versperrt wurde. Ratlos kehrte ich um. Gut für mich: Auch dieser Weg wurde mir plötzlich versperrt, dafür öffnete sich ein neuer Gang mit einem Schatz , einer Spinne und den obligatorischen Weben. Der Schalter hinter dem Netz öffnete den Gang nach unten.

Die Statue

Ich landete in einer Halle mit Zahnrädern aus Stein. Ich sprang auf den Boden und ließ mich in das Loch in der Mitte hinab. So erreichte ich eine Nische, die mit Spinnweben verhängen war. Dahinter entdeckte ich einen Edelstein .



Ich ließ mich ganz hinab und fand mich in einer großen Halle mit einer Statue wieder. Auffallend waren die Skulpturen, die in der Mitte von drei Seiten des Raums standen. Ich zog sie jeweils ein Stück heraus, auf die besonders markierten Bodenplatten vor ihnen. Dadurch wurde die Statue nach oben gehoben; zugleich öffnete sich eine Tür. Ich kletterte auf die Skulptur, die dem Ausgang am nächsten war, und gelangte so aus der Halle.

Ich lief nach oben, wo ich auf eine Statue  stieß. Die hervorgehobene Bodenplatte riet mir allerdings zur Vorsicht. Ich trat auf die Platte und ging einen Schritt zurück. Richtig: Ein Steinblock sauste zu Boden und hätte mich zerquetscht. Nun diente er mir als Übergang zum Schatz. Dass der Block gleich wieder nach oben fuhr, machte mich stutzig. Wohin wollte er nur? Ich probierte es aus, »bestellte« ihn nach unten, indem ich ein weiteres Mal auf die Platte trat, einen Schritt zurückging, auf den Block wartete und mich dann auf ihn draufstellte. Er brachte mich zu einem roten Edelstein . Durch die Tür gelangte ich in den Raum mit den Zahnrädern. In ihrer Mitte war jetzt die Statue.

Das Getriebe

Ich studierte die Anlage. An jeder Wand war offenbar eine Tür mit einem bestimmten Symbol. Es galt wohl, die Zahnräder so anzuordnen, dass sich die Türen nacheinander öffnen. Vermutlich mussten jeweils drei Zahnräder nebeneinander gesetzt werden, damit sie eine direkte Verbindung zwischen Tür und Statue  bildeten. Die Zahnräder konnte ich schieben und ziehen, um ihre Position auf der Linie zu verändern.

Doch ließen sich die Räder auch vor eine andere Tür drehen? Auf meiner oberen Etage befanden sich zwei Steuerräder. Das Rad aus Stein drehte die Statue. Das Metallrad drehte die Steine um die Statue:

- den inneren Stein in die eine Richtung (im Uhrzeigersinn)

- den mittleren Stein in die andere Richtung (entgegen des Uhrzeigersinns)
- den äußeren Stein an der Tür gar nicht

OK. Nacheinander brachte ich für jede Tür alle drei Steine in eine Linie:

1. Ich schob einen Stein ganz nach außen vor die Tür, die ich öffnen wollte.
2. Ich schob einen Stein ganz nach innen und in die Position, dass er beim nächsten Drehen des Rades zum äußeren Stein rutschte.
3. Ich schob einen Stein in die Mitte auf die entgegengesetzte Seite des inneren Steins. Da er sich in entgegengesetzter Richtung drehte, wurde er gleich mit in die richtige Stellung gebracht.
4. Ich betätigte nun das Metallrad, um den inneren und den mittleren Stein auf die Linie mit dem äußeren Stein zu bringen.
5. Als die drei Steine eine Linie ergaben, drückte ich den Steinknopf und die Tür öffnete sich.





Die Tür im Hintergrund soll geöffnet werden. Also schieben wir einen Stein dorthin nach außen. Der innere Stein dreht sich im Uhrzeigersinn, also wird er so positioniert, dass er bei der nächsten Betätigung des Schalters zum äußeren Stein bewegt wird. Ihm gegenüber wird der mittlere Stein gesetzt, der gleich mit in die richtige Position gesetzt wird. Der vierte Stein, im Bild der zweite von rechts, spielt keine Rolle. Das rechte Bild zeigt die Position, nachdem das Rad einmal gedreht wurde: Drei Steine bilden eine Linie, sodass der Schalter die Tür öffnet.

Am Schluss waren alle vier Türen geöffnet. Ich lief durch die Tür mit den drei Symbolen. Hier waren Sockel für drei Statuen. Ich hoffte, dass ich in den drei anderen Türen jeweils eine Statue entdecken würde.

Hinweis: Die Reihenfolge ist egal, doch sollte Indy die Fisch-Statue als Letztes holen.

Die Vogel-Statue

Hinter der Vogeltür teilte sich der Weg und ich entschied mich zunächst für das Wasser. Ich tauchte zum ersten Luftloch, das mich in den Besitz einer Statue  brachte.

Nun wählte ich den zweiten Weg, die Spinnweben. Ich übersprang die hervorgehobenen Bodenplatten, erlegte die Spinnen und lief weiter nach oben. Der Weg endete bei einem blauen Edelstein . Die Quetschfalle trickste ich auf dem üblichen Weg aus.

Ich lief wieder ein Stück zurück; in der Etage darunter war eine brüchige Wand, die Urgons Artefakt zum Einstürzen brachte. In der Kammer kletterte ich die Sprossen über dem Brunnen hinauf.

Mit Anlauf setzte ich über das Wasserloch und erreichte einen Edelstein . Ich stieg die Sprossen an der Seite ganz nach oben und sprang zum Eingang gegenüber, wo zwei Spinnen auf mich warteten. Am Ende des Gangs waren zwei Spinnweben. Ich erschoss durch das linke Netz hindurch die beiden Skorpione und schaffte mir mit meiner Machete einen Durchgang.

Hinweis: Hinter dem rechten Netz liegt ein Medizin-Kasten.

Hinter der nächsten Tür befand sich eine Halle. Ich sprang eine Etage nach unten und holte mir die **Vogel-Statue**.

Die Jaguar-Statue

Ich entfernte die Spinnweben und achtete darauf, die hervorgehobene Bodenplatte nicht zu berühren, um nicht zerquetscht zu werden. In der Halle zog ich mich die mannshohen Stufen hinauf, die in eine Halle führten. In einer Nische ruhte die **Jaguar-Statue**. Das war leicht.

Die Fisch-Statue

Hinter der Fischtür gelangte ich an ein Wasserbecken, das mit Raubfischen gefüllt war. Also zückte ich meine Machete und sprang ins Nass. Hinter der Statue auf der rechten Seite war ein Schlüsselloch, in das mein Wasser-Schlüssel passte. Er öffnete die Barriere unter Wasser, sodass ich in das Nachbarbecken tauchen konnte. Hier befand sich ein Schalter, der die Säule nach oben schob. Ich kletterte aus dem Wasser, kümmerte mich um die Schlange und betrat die Nische, um die Sprossen an der Seite hochzuklettern. So konnte ich auf die Säule springen und mich von dort weiter nach oben ziehen. Am anderen Ende des Gangs drehte ich mich um, ließ mich hinab und hangelte an der Kante nach rechts, um mich im Nachbargang wieder hochzuziehen. Ich sprang über das Wasser in den Eingang gegenüber, folgte dem Gang bis ans Ende und stieg die Leiter hinauf. Hier sprang ich wieder über das Wasser.



Hinweis: Hinter der Statue liegt ein Schatz . Springen Sie auf die Stelle rechts neben die Statue, um ihn zu erreichen.

Der Sprung zurück ist etwas kniffliger.

Ich wickelte meine Peitsche um den Krokodilkopf und schwang mich so auf die nächste Brücke. Ich kletterte die Sprossen hinauf. Hier war endlich die **Fischstatue**. Ich lief einmal um die Halle, um einen Edelstein  und einen **Spiegel** einzusammeln.

Hinweis: *Indy kann (und sollte) die Russen von hier oben töten. Ab diesem Zeitpunkt sollte er überall mit dem Gegner rechnen; deswegen sollte die Fisch-Statue als Letzte geholt werden.*

Finale

Ich begab mich wieder in den Zahnrad-Raum. In der vierten Kammer setzte ich die drei Statuen auf ihre Sockel, wodurch die Skulptur im Hauptraum nach unten sank. Ich folgte ihr. Unten warteten bereits Russen auf mich. Nachdem ich sie erledigt hatte, legte ich der Statue den Spiegel in die Arme. Das Licht wurde umgeleitet und ich gelangte ins Tal der Olmeken.

Kapitel 10: Tal der Olmeken

Ein größtenteils recht angenehmer Level, mit einfallsreichen Rätseln und viel Zeit für Erkundungen. Neben einer zeitkritischen Aufgabe gegen Ende des Levels muss Indy einen Endgegner, die Schlange Quetzalcoatl besiegen – eine große und schwierige Herausforderung.

Rechts hinter mir führte ein passabler Weg ins Tal. Ich erledigte die Schlange, verjagte den Leopard und folgte

dem Lauf des Flusses, bis ich auf eine Bodenplatte aus Stein stieß. Sie diente als Aktivator für eine Brücke, aber nur so lange, wie sie betätigt wurde. Wenn ich über die Brücke wollte, musste ich mir einen Ersatz für mein Körpergewicht suchen.

Hinweis: Der Fluss endet in einem See, der eine Höhle verbirgt. Dort findet Indy einen Schatz . Er sollte gleich zu Spielbeginn geholt werden, weil Indy nicht wieder an diese Stelle kommt.

Im Felsen war ein Höhleneingang. Ich befreite ihn mit der Machete von dem Gewächs und durchlief das Gewölbe. Irgendwann stieß ich auf ein Bauwerk. Hier teilte sich der Weg: Nach links ging es zur Brücke, die jetzt eingefahren war, die Treppen hinauf und nach rechts gelangte ich ins Gebäude.

Innen befand sich ein Hof mit einer prächtigen Statue. Ich hielt mir den Leoparden mit Schüssen vom Leib und sah mich um. Eine Stelle an der Wand schien brüchig, Urgons Artefakt brach sie zum Einstürzen und mich in den Besitz einer Statue .



Ich lief die Treppe hinauf, stieg auf den Ruinenblock und schwang mich mit der Peitsche auf den Kopf der Statue, von dem aus ich bequem auf die andere Seite gelangte. Ich folgte den Stufen und schob oben den auffälligen Steinblock in die Wand. Das Ergebnis: Ich brach ein und landete in einem schrägen Gang.

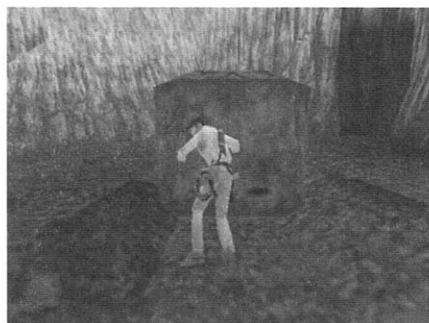
Oben war ein Felsblock mit einem eingravierten Gesicht. Das wollte ich mir ansehen. Als ich die hervorgehobene Bodenplatte betrat, ruckte der Block und in meinem Kopf machte es klick – eine Falle: Wenn ich die Platte verließ, würde der Block mich überrollen. Fieberhaft suchte ich nach einem Ausweg. Im Gang erkannte ich eine Nische. Ich drehte mich um, lief los und suchte Rettung in der Nische. Der Block polterte los und landete auf der Wiese. Dort, wo er vorher stand, lagen Münzen . Ich holte sie mir und folgte dem Block. Er lag vor dem Brückenschalter. Ich schob ihn auf die Platte, so dass er dauerhaft den Übergang über den Fluss aktivierte. Nun konnte ich die Brücke überqueren, indem ich erneut in die Höhle hinter mir ging, aber diesmal nicht die Treppen hinauf zum Hof stieg, sondern mich nach links wandte.

Hinter der ersten Brücke

So gelangte ich in eine große Höhle mit Säulen. Hinten rechts, auf dem Boden, lagen Goldmünzen . Ich verließ die Höhle durch den Ausgang auf gleicher Höhe und gelangte auf ein Plateau. Daneben war eine zweite Tür, durch die ich wieder in einen Hof gelangte, der von einem Leoparden und einigen

Schlangen bewohnt war. Ich sprang ins Wasser und betätigte den Schalter, um eine Tür zu öffnen. So gelangte ich in einen weiteren Raum – gefüllt mit weiteren Schlangen. An der hinteren Wand sah ich einen auffälligen Block. Ich schob ihn soweit hinein, dass ein Gang frei wurde. In diesem Gang wartete eine weitere Blockfalle, was ich an dem Felsen mit dem Gesicht und an dem Bodenschalter erkannte. Da ich aber wissen wollte, was sich hinter dem Block verbirgt, suchte ich nach einer Möglichkeit, die Falle auszulösen, ohne jedoch überrollt zu werden. Über meiner jetzigen Position war eine Nische. Ich konnte die Falle auslösen, auf den beweglichen Block laufen und mich dort nach oben in Sicherheit bringen. Der Plan funktionierte, aber oben ging es nicht weiter. Halt: Eine Stelle in der Wand war brüchig. Urgons Artefakt brachte sie zum Einstürzen.

Auf diese Weise erreichte ich ein noch höheres Plateau. Ich rutschte den Hang hinunter, stellte mich an die Kante und ließ mich hinab. Ich ließ kurz los, um an die nächste Kante zu fallen, an der ich mich in einen Gang zog, der mich wieder in den Hof brachte. Hier war der Steinkopf gelandet. Ich schob ihn nach draußen, so dass er ins Tal stürzte und vor dem zweiten Brückenschalter landete. Ich schob ihn genau auf die Platte, was die zweite Brücke aktivierte – und dummerweise die Russen anlockte.



Ich lief ein zweites Mal über die erste Brücke in die Höhle mit den Säulen, sprang über die Lücke und verließ die Höhle ganz hinten, durch den zugewachsenen Ausgang. Dort überquerte ich die zweite Brücke.

Hinter der zweiten Brücke

Der Weg endete an einer Schlucht, die ich mit Hilfe meiner Peitsche überwand. Ich kletterte nach unten, sprang aber nicht auf den gekachelten Boden, sondern auf den Nachbarblock, von dem aus es leichter nach unten ging. Hinter der farbigen, umgestürzten Säule, an der sich eine Schlange vergnügte, lagen Goldmünzen .

Ich kletterte wieder nach oben, bis ich auf der Plattform unter der Decke stand. Da der Weg nach draußen versperrt war, hangelte ich mich an der Kante der Plattform nach rechts. Als das Hindernis vorüber war, zog mich nach oben und sprang über die Schlucht.

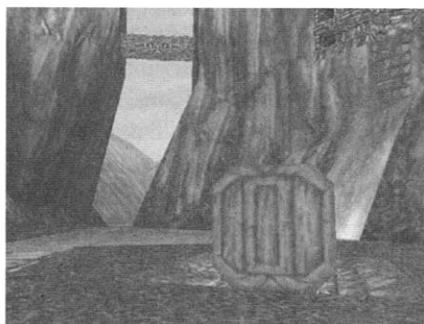


So gelangte ich in eine Halle mit einem großen Wasserbecken, das von einem Wasserfall gespeist wurde. Ich sprang ins Wasser, tauchte in den Gang unter dem Fall und dahinter gleich wieder auf. Ich kletterte und sprang ganz nach oben, wo ich den Schalter betätigte, was den Zufluss des Wassers abriegelte.

Zurück im – nun leeren – Bassin lief ich zu dem Block in der Mitte, um zu versuchen, ihn durch das Loch nach draußen zu schieben. Das gelang nur teilweise; der Block verstopfte den Ausgang, wollte aber nicht weiter. Also nutzte ich die Kraft des Wassers, um nachzuhelfen. Da ich nicht mehr auf dem alten Weg zum Schalter gelangte, schob ich den zweiten Block im Raum vor den Eingang unter dem Wasserfall, so dass ich über ihn die Sprossen nach oben klettern konnte.

Ich betätigte den Schalter erneut, das Wasser sprudelte heraus und drückte den Stein nach außen. Er polterte nach unten und landete glücklicherweise direkt auf dem Bodenschalter. So musste ich nicht nachbessern, um die dritte Brücke zu aktivieren. Ich verließ die Halle auf der anderen Seite, wo ich

die Sprossen hinaufstieg und zur dritten Brücke gelangte.



Hinter der dritten Brücke

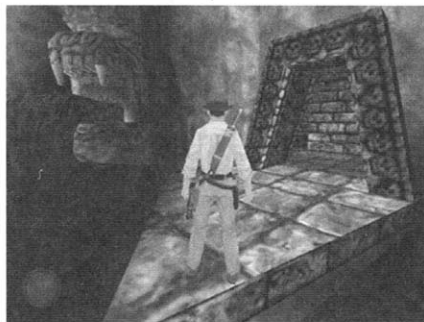
Ich folgte dem Weg bis zum zugewachsenen Durchgang.

Hinweis: Im Bereich der Lücke, die Indy überspringen muss, befinden sich – quasi in der Nachbarylücke – ganz unten auf dem Boden in einer kleinen Höhle Goldmünzen .

Die Schlucht dahinter überwand ich mit Hilfe meiner Peitsche. Ich sprang nach unten, erledigte die Schlange und lief durch das Tor, das mich in eine prächtige Anlage brachte. Ich kletterte, sprang nach unten und holte mir die Goldmünzen , die hinter dem Altar lagen.

Auf der gegenüberliegenden Seite befand sich eine Tür mit einem Kopf, die der Schalter daneben öffnete. Dahinter entdeckte ich eine Säule, die sich bei näherer Betrachtung als »Zugbrücke« erwies. Außerdem war neben der Tür ein Schalter. Er öffnete für kurze Zeit eine Tür im oberen Bereich der Anlage.

Hinweis: Diese Aufgabe benötigt einige Vorbereitung. In kürzester Zeit muss Indy vom Schalter aus die Tür erreichen, die sich in der Anlage rechts neben dem Schlangenkopf mit der ausgestreckten Zunge befindet. Es ist unabdinglich, dass der lange Weg, der an der Statue links neben dem Altarraum beginnt und sich über das Dach des Altarraums weiter an der Wand entlang bis zur Zunge der Schlange, auf die Indy klettert, bis zur Tür hinzieht, geübt wird. Indy schafft es nur, wenn der ganze Lauf in einem Rutsch, ohne Verzögerungen und Pannen, absolviert wird. Dabei kann Indy die Goldmünzen  einsammeln, die sich in einer Nische auf der Plattform rechts neben besagter Tür befinden.



Durch diese Tür gelangte ich auch ins Freie, allerdings in den Bereich des oberen Endes der »Zugbrücke«. Ich schob es in Richtung Schlucht, so dass die Säule umstürzte und eine Brücke auf die andere Seite entstehen ließ. Ich folgte dem Weg nach unten und

schwang mich mit Hilfe der Peitsche über die Schlucht. Anschließend kroch ich unter der nächsten Säule durch, ...

Hinweis: Wenn Indy danach auf diese Säule klettert, kann er eine Nische anspringen, die Goldmünzen  enthält.

... lief bis ans Ende und nutzte die Säulenteile, um nach oben zu klettern und den Raum über die Treppen zu verlassen.

Quetzalcoatl

Ich kletterte die Pyramide bis zur Spitze hoch, wo ich eine Statue  entdeckte. Als ich sie in die Hand nahm, senkte sich der Boden: Ich wurde in das Innere der Pyramide transportiert. Wohl war mir dabei nicht. Der Raum hatte zwei Tore, aber keine Schalter, um sie zu öffnen. Allerdings waren neben den Toren Feuerböfpe angebracht. Ich zückte mein Feuerzeug und zündete die Böfpe an, die sich im Rücken der Schlange befanden. Das Tor öffnete sich, der Raum war leer. Mir fiel jedoch ein Schalter auf dem Boden auf.

Auf die gleiche Weise öffnete ich das Tor auf der gegenüberliegenden Seite. Das war fatal: Die Schlange Quetzalcoatl wurde dadurch freigelassen. Trotz des Schreckens erkannte ich im hinteren Teil des Schlangen-Raums eine Erhöhung. Dorthin konnte ich mich vielleicht retten. Aber wie sollte ich dort hochgelangen? Der Bodenschalter im Raum gegenüber fiel mir ein. Ich nahm die Beine in die Hand, rannte zum Schalter, betätigte ihn und

lief in den Schlangenraum zurück. Richtig: Ein Block hatte sich gehoben und erlaubte es mir, die Plattform zu erreichen, auf der sich **Azerims Artefakt** befand.

Hinweis: *Indy sollte, noch während das Tor sich öffnete, zum Bodenschalter laufen, sich umdrehen und auf die Schlange warten. Wenn sie sich an der Statue in der Mitte des Raums vorbeischlängelt, aktiviert Indy den Schalter und läuft auf der anderen Seite der Statue zum Block. Mit dieser Methode ist es uns gelungen, das Artefakt zu erobern, ohne dass uns die Schlange nahegekommen wäre. Achten Sie aber nicht nur auf die große Schlange, sondern auch auf die kleinen Biester, die Quetzalcoatl ausspeit.*

Juwelen des Himmels ... Im Hauptraum hatte ich zwei Bodenplatten gesehen, auf denen Engel eingraviert waren; darüber schwebten blaue Diamanten. Ich lief genau auf eine solche Platte, schaltete das Artefakt ein und schwebte nach oben.

Hinweis: *Halten Sie **[Strg]** und Pfeil nach oben. Mit **[Alt]** gelangen Sie dann auf die Plattform. Gemeint sind die Plattformen und Diamanten an den Seitenwänden, nicht an den Stirnwänden, wo sich die Türen befinden.*

So erreichte ich eine Plattform, auf der ich sicher vor den Angriffen der Schlange war. An jeder Ecke befand

sich ein Bodenschalter. Ich stellte fest, dass ein Aktivieren des Schalters die Platte nach unten fahren ließ, wobei gleichzeitig ein Speer im Raum nach oben raste. Sollte das eine Waffe gegen Quetzalcoatl sein? Tatsächlich! Mehrfach schwebte ich nach oben, stellte mich neben einen Bodenschalter und wartete, bis die Schlange genau über dem Loch war, was den entsprechenden Speer auslöste. Schließlich waren die Verwundungen zu schwer, die Schlange explodierte.



Gleichzeitig hatte sich oben, an einer Stirnseite, ein Ausgang gebildet, den ich mit Hilfe von Azerims Artefakt und der Kombination aus Engelsplatte und blauem Diamant erreichte. Ich verließ die Pyramide – und geriet in die Fänge der Russen ...

Kapitel 11: V.I. Pudovkin

Ein recht kurzer Level: Die ganze Handlung spielt auf einem russischen Schiff. Indy muss seine Ausrüstung suchen und einen Weg finden, den Frachter zu verlassen.

Eine verzwickte Sache: keine Waffen, keine Artefakte, kein Nichts. Und ge-

fangen auf einem russischen Schiff. Andererseits: Ich war schon brenzligen Situationen entkommen.

Ich klopfte an die Tür, um die Wache zum Einlenken zu bewegen. Das war natürlich ein erfolgloses Unterfangen, doch ich wollte nichts unversucht lassen.

Der einzige Weg aus dem Raum war der Lüftungsschacht an der Decke neben der Tür. Ich stieg auf das Bett und konnte tatsächlich das Gitter öffnen. Der Schacht führte mich nicht weiter, brachte mich aber auf eine Idee: Ich klopfte an die Tür und schlüpfte blitzschnell in den Schacht. Die Wache öffnete die Tür, fand mich nicht vor und schaute im Waschbeckenbereich nach. In diesem Augenblick eilte ich aus der Kabine und schlug die Tür von außen zu: Unsere Rollen waren nun vertauscht; mein Bewacher war gefangen.

Hinweis: Falls es beim ersten Mal nicht klappt: Beim zweiten Versuch haben Sie mehr Zeit.

Außer meinem Gefängnis enthielt der Korridor fünf Türen. Im ersten Raum auf der linken Seite entdeckte ich einen großen Kessel. Die Tür zum Nebenraum war geöffnet; dort arbeitete ein Mechaniker. Auf seinem Tisch sah ich eines meiner Artefakte. Offenbar hatte die Besatzung meine Besitztümer unter sich aufgeteilt. Ganz ohne Waffen wollte ich ihm aber nicht entgegenreten. Also versuchte ich es, wieder, mit einem Trick: Ich betätigte den Hebel, verließ schnell den Raum und lief über den Korridor in den Nebenraum.

Währenddessen war der Mechaniker nach nebenan gelaufen, um nach der Maschine zu schauen, sodass ich in aller Seelenruhe **Taklits Artefakt** an mich nehmen konnte.

Hinweis: Wenn der Mann Sie entdeckt, bevor Sie den Hebel betätigt haben, schlägt er Sie nieder und Sie landen wieder im Gefängnis. Glücklicherweise lässt sich die Wache mit dem Schacht-Trick erneut übertölpeln. Wenn der Mann Sie entdeckt, nachdem Sie den Hebel betätigt haben, werden Sie erschossen. Im Artefakt-Raum kann sich Indy allerdings Zeit lassen: Das Korrigieren der Hebelbetätigung nimmt unendlich Zeit in Anspruch.

Wieder im Korridor, öffnete ich die nächste Tür am Ende des Gangs. Sie führte in den Frachtraum. Auch hier war eine Wache, doch mit Taklits Artefakt konnte ich mich unsichtbar an ihr vorbeischieben und den Raum auf der anderen Seite durch die Tür verlassen. Ein zweiter Frachtraum, jedoch um einiges nützlicher für mich: Auf dem Fass in der Mitte lagen meine Waffen.

Währenddessen hörte ich laute Stimmen: Offenbar war meine Flucht entdeckt worden. Das hatte auch Gutes an sich: Die Wache aus dem großen Frachtraum war verschwunden und so konnte ich mir in Ruhe einen zweiten Ausweg suchen: nach oben. Im Raum stand eine Kiste, die nur an einer Kante mit den anderen Behältern verbun-

den war. Ich schob sie zu ihrem blauen Nachbarn, kletterte auf sie und zog die helle Kiste von der Mitte zu mir.



Damit nicht genug: Ich kletterte nun hinter die helle Kiste und schob sie noch ein Stück weiter. Jetzt stand sie richtig. Ich stieg auf sie, überredete meine brave Peitsche, sich um die Stange zu schlängeln, an der die Deckenlampen angebracht waren. Mit diesem Manöver erreichte ich einen anderen Kistenstapel, von dem aus ich bequem auf die obere Etage gelangte. Oben warteten bereits drei Wachen auf mich, die Opfer meiner frisch erworbenen Waffen wurden.

Ich lief auf die andere Seite des Frachtraums, öffnete die Tür und erledigte schnell die beiden Wachen. Neben einem der beiden Schreibtische stand eine Schatztruhe . An der Spitze des Schiffs – ich vermochte nicht einzuschätzen, ob ich mich im Heck oder Bug befand – kletterte ich die Leiter nach oben.

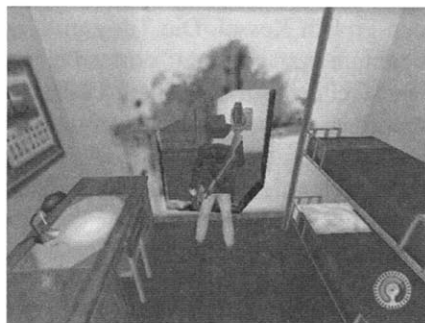
Hinweis: *Indy kann sich unsichtbar an den Wachen vorbeischieben. Will er unbedingt den Schatz , kann er sie von hier aus*

besser erschießen, da er Dekkung findet.

Ich öffnete die Tür, erschoss den Mann im Innern und nahm mir vom Tisch den Medikalkasten sowie **Urgons Artefakt**.

Wieder im großen Lagerraum, kümmerte ich mich nun um die beiden Türen auf der anderen Seite. Zuerst um die linke. Der Raum war leer, doch in der Kajüte dahinter befand sich ein Russe. Die Schatztruhe  würde er nicht mehr brauchen.

Ich kehrte zum Lagerraum zurück und betrat nun die rechte Kajüte, durchlief einen Schlafrum und gelangte in einen weiteren. Hier wartete eine Wache und – offenbar das Gesetz der Serie – wiederum eine Schatztruhe . Von ihr aus ging es nicht weiter, also kehrte ich in den vorigen Raum zurück. Ich war gerade im Begriff weiterzulaufen, als mein Blick auf den Riss in der Wand fiel. Mit Hilfe von Urgons Artefakt erzeugte ich ein beachtliches Loch in der Wand, durch das ich in einen Korridor gelangte. Hier wartete bereits eine Wache auf mich.



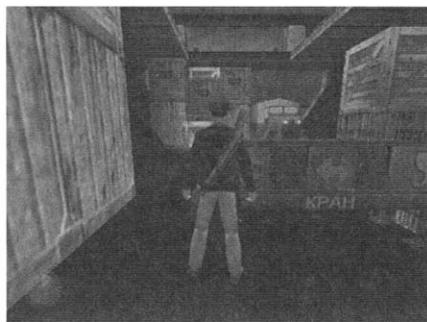
Ich stieg die Leiter hinauf und gelangte in einen weiteren Korridor. Der erste Raum enthielt eine Schatztruhe [A]. Im zweiten Raum waren zwei Russen. Im dritten Raum befanden sich ein Russe und eine Statue [A]. Die Holztür brachte mich in eine besser ausgestattete Kajüte, in der ich eine goldene Statue [A] entdeckte. Neben dem Bett lag ein Medizinkasten. Im letzten Raum bewachte wieder ein Russe seine Schatztruhe [A]. Über die Leiter am Ende des Korridors gelangte ich auf Deck, auf dem eine Menge Wachen patrouillierten.

Hinweis: Wir haben acht gezählt.

Hinter dem vordersten Mast am Bug des Schiffs lagen Münzen [A]; ansonsten schien das Deck nichts Interessantes zu enthalten. Abgesehen vom Riss an der Rückseite des hinteren Gebäudes. Urgons Artefakt schuf mir daraus einen feinen Durchgang, der mich über die Kombüse in den Speiseraum brachte. Ich stieg die Leiter hinauf und belauschte ein Gespräch zwischen dem Kapitän und Volodnikov. Als er nach unten stieg, bemerkte ich in einer Lauschecke das dritte Teil der Maschine: **Azerims Artefakt.**

Ich kehrte wieder an Deck zurück und ließ mich in die Luke hinab, wo eine Wache auf mich wartete. Über die Leiter am anderen Ende des Korridors gelangte ich weiter nach unten, wo wiederum ein Posten umherstrich. Am Ende des Gangs führte eine Bodenluke in einen neuen Frachtraum. Hinter dem LKW lag eine Schatztruhe [A].

Ich studierte die Steuerknöpfe, um den Kran zu bedienen. Damit der Haken genau über der Kiste mit dem blauen Kristall schwebt, drückte ich fünfmal den mittleren und zweimal den linken Knopf. Einmal den rechten und der Haken sauste nach unten, noch einmal den rechten und die Kiste schwebte nach oben. Ich stellte mich unter die Kiste und verwendete Azerims Artefakt, um auf den Stapel roter Kisten vor mir und damit auf die zweite Etage zu gelangen. Keine Sekunde zu spät: Kaum war ich oben angelangt, stürmten unten zwei Wachen den Raum.



Die Türen brachten mich in den Maschinenraum, wo sich drei Russen aufhielten. Ich stieg die Leiter hinunter, sammelte die Münzen vom Boden und betätigte den Hebel, wodurch eine weitere Leiter hinabgelassen wurde. Sie brachte mich in einen Raum mit einem sehr schwießwütigen Russen. Ich nahm mir die Bootskurbel und lief an Deck. Am Heck setzte ich die Kurbel an die Winde und konnte so das Rettungsboot ins Wasser lassen, das mich zu neuen Abenteuern bringen sollte ...

Kapitel 12: Meroe

Ein interessanter, aber nicht ganz einfacher Level, da sich Indy das komplexe Wegesystem der Pyramiden zu Eigen machen muss. Vom Schwierigkeitsgrad her bietet dieser Spielabschnitt nur wenig Herausforderungen, an Rätseln wird allerdings nicht gespart.

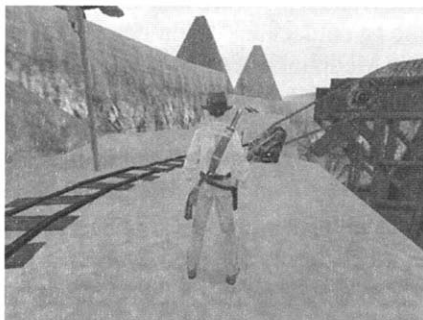
Ich schwang mich wieder in den Jeep und folgte den Schienen zur Pyramide. Hier hielt sich ein Junge auf. Er verriet mir, dass er Angst vor den Hyänen hatte. Die Strolcher waren mir auch nicht ganz geheuer und so beschloss ich, ihnen ein Ende zu bereiten, indem ich sie nacheinander überfuhr – was einige Zeit dauerte.

Hinweis: Sind alle Tiere erledigt, ertönt ein Signal. Besitzt Indy den Raketenwerfer (Waffe , siehe unten), kann er die Hyänen auch damit töten.

Seine Dankbarkeit drückte der Junge durch Verschwinden aus. Egal, ich hatte ohnehin zu tun. Hinter der Pyramide stand eine Hütte. Die Tür war verschlossen, doch ich konnte durch das Fenster Kisten und jede Menge Sprengstoff erkennen. Ich schoss auf das Dynamit, das explodierte und damit die Seitenwand aufriss, sodass ich ins Innere gelangen konnte. Auf dem Gitter lag ein **Raketenwerfer** mit Munition, daneben stand ein **Eimer**; gegenüber hing eine **Antriebskette**.

Bei der Erkundung der Umgebung entdeckte ich ein verlassenes Bergwerk. Hier traf ich den Jungen wieder, der mir helfen wollte, über die Schienen zu gelangen, wenn ich ihm zum Tausch eine Uhr geben würde. Das wollte ich

mir merken. Ich lief zum Stromgenerator und setzte dort die fehlende Antriebskette ein. Der Hebel setzte den Apparat in Gang. Ich sprang auf eine der Schaufeln und ließ mich nach unten chauffieren. Hier warteten bereits Skorpione auf mich.



In der Grube lag ein Skelett. Die **Taschenuhr** würde es wohl nicht mehr brauchen. Ich kletterte wieder hinaus und lief zum umgestürzten Grubenwagen, von dem ich mir das obere **Rad** abmontierte. Ich ließ mich wieder nach oben fahren.

Hinweis: Indy muss im richtigen Augenblick auf die Schaufel auf und wenn sie ganz oben ist wieder abspringen.

Ich lief wieder zu den Schienen und schaute begehrtlich auf den funkelnden Gegenstand im Inneren der Grube, als der Junge wieder auftauchte. Ich reichte ihm die Uhr und er balancierte zum Dank über das Gleis, um mir ein **Edelsteinauge** zu holen.

In der Pyramide

Die Rückseite der Pyramide konnte ich – quasi mit der ausgeplünderten Hütte im Rücken – nach oben klettern, wo-

durch ich ins Innere gelangte. Ich folgte dem Weg, sprang über die tödliche Grube und erlegte den Skorpion. Dank meines Feuerzeugs konnte ich mich davon überzeugen, dass es gefahrlos war, weiter nach unten zu springen. Ich zündete den Schlangenkopf-Leuchter an und zerstörte mit Urgons Artefakt die brüchige Wand. Nun, es war eine Außenwand.

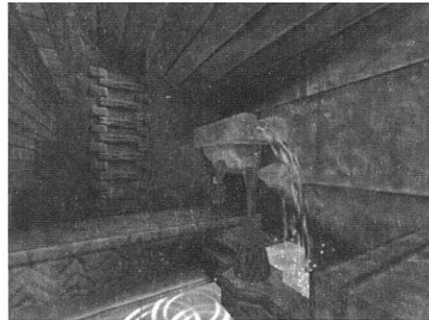
Ich sprang nach außen und schob den Steinquader ein Stück nach rechts, so dass ich ihn benutzen konnte, die Sprossen an der Pyramidenwand zu erreichen.



Ich kletterte zur Nische in der linken oberen Ecke. Der Schalter öffnete die Tür der Pyramide. Ich kletterte nach unten, holte mir die Statue von der Mauer vor der Pyramide und trat ein. Nach einigen Metern fiel mir ein blauer Quader auf. Ich zog ihn hervor, schob ihn nach rechts in Richtung Eingang und kletterte hinauf. So erreichte ich eine Nische mit einem Edelstein.

Ich lief weiter ins Innere des Bauwerks, wobei ich mich an der Gabelung mit dem bemalten Stein nach links wandte. Ich erledigte die Spinne, lief weiter und ließ mich fallen. Hier befand sich

ein Wasserbecken mit einer Schöpfanlage. Ich stellte mich auf den Block rechts daneben und befestigte den Eimer am Haken. Dadurch wurde die Anlage wieder in Betrieb genommen; emsig schöpfte sie Wasser aus dem einen Becken, um das andere damit zu füllen.



Die erste Feuerstelle

Mit Hilfe der Leiter gelangte ich wieder in den Gang. Vor dem mit Spinnweben umrankten Eingang bog ich rechts ab, um nach oben zu klettern. Da es in dieser Richtung nicht weiterging, drehte ich mich um und entdeckte so eine Möglichkeit, an die gegenüberliegende Kante zu springen. Am Ende des Gangs befand sich ein Sarkophag, in dessen Innerem ein Edelstein schlummerte. Ich erlegte die beiden Schlangen und holte mir das Kleinod, bevor ich einige Schritte zurücklief, um die Leiter nach oben zu steigen. Ich ließ mich in das Loch hinab und gelangte in eine Kammer.

Hinweis: Steigen Sie bloß nicht jetzt oder später die Stufe hinab zum Skelett, sondern schauen Sie besser nach oben: Die beiden Blöcke fallen auf Sie



herab, wenn Sie weiterlaufen. Und drücken Sie im nächsten Schritt auf keinen Fall den linken Schalter; Indy würde sich einschließen.

Urgons Artefakt brachte die brüchige Wand zum Einstürzen. Dahinter war eine Kammer mit zwei Schaltern. Ich betätigte den **rechten**, wodurch ein Block vor mir zu Boden sauste. Mit Anlauf sprang ich auf den Block. Ich folgte dem Gang bis ans Ende, erlegte den Skorpion unter mir, kroch in die Nische, erschoss noch zwei Skorpione und holte mir den Edelstein .

Ich kroch wieder zurück und zog mich auf den Block vor mir. Die Leiter brachte mich noch einen Quader höher, meine Sprungkraft ließ mich einen dritten erreichen. Ich bog um die Ecke und zog mich erneut nach oben.

So gelangte ich in eine Kammer mit einer **Feuerstelle**. Die Inschrift an der Wand empfahl mir, ein Feuer zu entfachen. Das tat ich denn auch. Es setzte einen Mechanismus in Gang, der ein Zeichen in Form eines Lichtstrahls setzte.

Die zweite Feuerstelle

Ich kletterte wieder nach unten und rutschte rechts zweimal hinab. Diesmal verschonte ich den spinnwebumrankten Eingang nicht. Ich sprang mehrfach nach unten, immer auf der Hut vor Spinnen oder Schlangen. Ganz unten befand sich eine Kammer mit einem Sarkophag. Ich betätigte den Schalter, was seine Seitenwand öffnete und drei Schlangen befreite. Ich

schaute nach, was sie so interessant fanden. In der Grabkammer wartete eine weitere Schlange. Ich lief ans andere Ende der Kammer, zog mich nach oben und geriet in die Fänge von weiteren Spinnen.

Ich rannte geradeaus, kletterte nach unten und sprang über den gähnenden Abgrund zu einem Schalter. Er hob für eine kurze Zeit einen Pfeiler nach oben. Ich drückte den Schalter, sprang zurück, lief unter den Pfeiler und zog den bemalten Block hervor, um den Pfeiler dauerhaft abzustützen. Ich zog mich links hinauf, sprang an die Oberkante der rechten Seitenwand und hangelte mich nach rechts, über den Abgrund. So gelangte ich in den Gang über dem Schalter.

Dem folgte ich, bis sich der Weg nach links und nach rechts spaltete. Ich entschied mich für rechts, für eine Kammer mit vier Sarkophagen. Vom Dekkel des dritten Sargs aus gelang es mir, mich in den Raum darüber zu ziehen. Ich drückte gegen die bemalte Wand. Sie gab nach und ließ mich in die Nachbarkammer eintreten. Die war gefüllt mit einer Handvoll Schlangen.

Über ein Loch an der Decke konnte ich die Kammer verlassen. Hier lag ein Edelstein ; um die Ecke befand sich eine brüchige Wand, die ich mit Hilfe von Urgons Artefakt einstürzen lassen wollte. Die Kraft war aber zu klein, ich erreichte nur ein Loch.

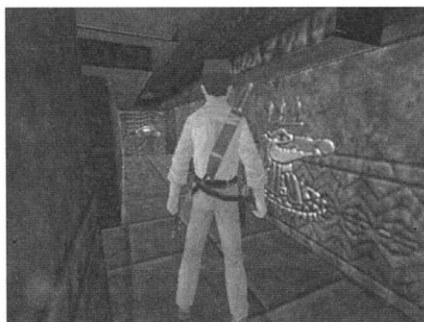
Ich zog mich links neben der Wand hoch; am Ende des Wegs konnte ich mich eine Etage höher ziehen. Hier war

ein zweiter Raum mit einer **Feuerstelle**. Ich setzte auch diese in Brand, was wiederum einen Strahl erzeugte.

Die dritte Feuerstelle

Ich folgte dem Weg nach unten und gelangte schnell wieder in den Raum, wo sich die vielen Schlangen aufhielten. Urgons Artefakt hatte ein Loch in die Decke der einen Grabstätte geschlagen, sodass ich ins Innere gelangen konnte. Hier wartete eine **Statue** auf mich. Ich drückte gegen die verzierte Wand, wodurch sie nachgab und ich wieder in die Kammer gelangte.

Ich verließ den Raum durch den Boden der anderen Grabstätte und lief den bemalten Gang dieses Mal geradeaus. Das heißt, ich wollte es, aber jedes Mal, wenn ich hinten angelangt war, stellte sich mir ein Quader in den Weg. Offenbar ein guter Schutz gegen unerwünschte Besucher. War es auch ein guter Schutz gegen unerkannte Besucher? Ich probierte es aus, indem ich mich mit Hilfe von Taklits Artefakt unsichtbar machte. Der Trick klappte, ich gelangte schadlos an dem Auge vorbei.



Im hinteren Bereich der Katakomben war eine brüchige Wand, Urgons Artefakt brachte sie zum Einstürzen, was mich um einen **Schatz** reicher machte.

An der linken Seite der Kammer, die den Schatz verbarg, konnte ich hochklettern. Ich folgte den Stufen nach oben. Der Gang endete in einer Speergrube. Daneben war ein Schalter. Ich betätigte ihn, was die Grube mit einer Platte verschloss. Ich stellte mich auf die Platte, drehte mich um und zog mich nach oben.

Hinweis: *Das sollte schnell gehen, da die Platte nur kurze Zeit in dieser Position bleibt.*

Am Ende des Gangs war wieder ein Schalter. Was mir erst nach einigem Probieren klar wurde: Der Schalter öffnete für kurze Zeit eine Luke über der Engels-Plattform, an der ich eben vorbeigelaufen war. Mit Hilfe von Azerims Artefakts konnte ich demnach nach oben schweben. Ich hatte also den Schalter zu betätigen, dem Gang bis an sein Ende zu folgen, wo eine Plattform als Aufzug nach unten diente, mich nach links zu wenden, eine weitere Plattform nach unten zu fahren und dort nach oben zu klettern, worauf ich direkt auf die Engels-Plattform gelangen würde, und nach oben zu schweben.

Hinweis: *Ein Probelauf empfiehlt sich. Speichern Sie am Schalter ab.*

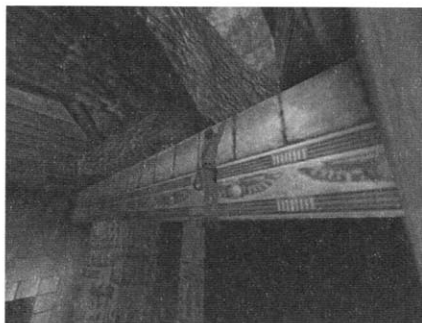
Hier wartete eine dritte **Feuerstelle**. Ich setzte sie in Brand und erzeugte auf diese Weise einen Lichtstrahl. Azerims Artefakt brachte mich wieder sicher nach unten.

Die vierte Feuerstelle

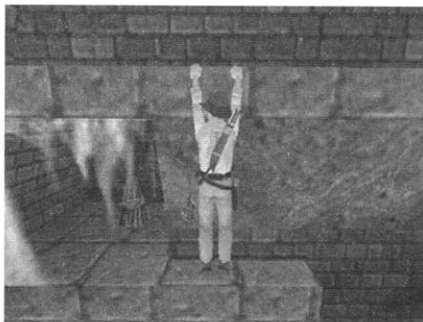
Ich stieg die Stufen hinab in die Katakomben, lief am wachsamen Auge vorbei und bog nach rechts ab, wo ich den Abgrund übersprang und dann nach rechts lief. Hier war eine Kammer mit drei Sarkophagen. Urgons Artefakt riss ein Loch in die ohnehin schon brüchige Mauer; dahinter war ein **Schatz**  verborgen. Im hinteren Bereich der Kammer erkannte ich eine weitere brüchige Stelle, die ich wiederum aufbrach. Dahinter war eine dritte brüchige Stelle. Ich wiederholte das Ganze und gelangte in einen Gang. Ich setzte meinen Weg nach unten fort.

Hinweis: *Indy läuft dabei unter einer Nische vorbei, die einen **Schatz**  enthält. Der Schalter in der Nähe öffnet eine Deckenluke, durch die Indy wieder ans Tageslicht kommt. Solche Aktionen können aber das Erscheinen der Russen provozieren, die ihm dann das Leben schwermachen.*

Am Abgrund sprang ich auf die andere Seite. Ich zog mich aber nicht nach oben, sondern hangelte nach links, am Hindernis vorbei, und zog mich dort erst nach oben. Aus der Skelettgrube holte ich mir den **Schatz** , dann folgte ich den Stufen, wobei ich auf die Spinnen achtete.



Der Weg endete bald, doch ich entdeckte über meinem Kopf einen Eingang. Um ihn zu erreichen, schob ich den bemalten Quader nach links in die Ecke und sprang in den Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Ich stieg die Leiter hinauf und sprang in die gegenüberliegende Seite an die Kante über der Nische, ließ mich an die Unterkante der Nische fallen und zog mich hinein, um zu einem Bündel **Feuerholz** zu greifen. Ich sprang wieder zurück, ...



Hinweis: *Falls der Sprung misslingt – bei uns funktionierte er auf Anhieb – kann Indy auch nach unten klettern und den Weg zur Leiter wiederholen.*

... ließ mich an der Kante hinab und an die Kante darunter fallen, hingelte nach links und zog mich in eine Nische nach oben. Ich lief in die Kammer, wo eine Spinne auf mich wartete, und zog mich mit Hilfe meiner Peitsche nach oben. Ich zog mich zwei weitere Etagen nach oben und gelangte an die vierte **Feuerstelle**.

Auf dem Sockel war kein Brennholz, doch ich hatte ja Vorsorge getragen, stellte das Holz auf und zündete es an. Ich sprang wieder nach unten. In diesem Gang war eine brüchige Wand, aus der Urgons Artefakt einen schönen Durchgang zauberte. Durch ihn gelangte ich nach draußen.

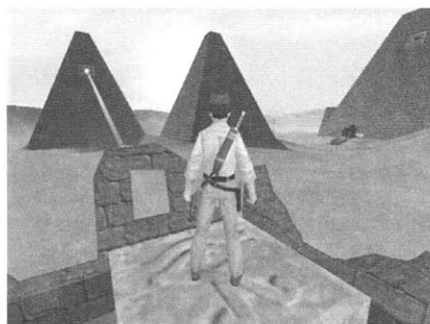
Hinweis: *Obwohl unter bestimmten Umständen nie Russen in diesem Kapitel zu sehen sind, ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, dass Indy sie an dieser Stelle zu sehen bekommt. Er sollte alle töten, bevor er seine Arbeit fortsetzt.*

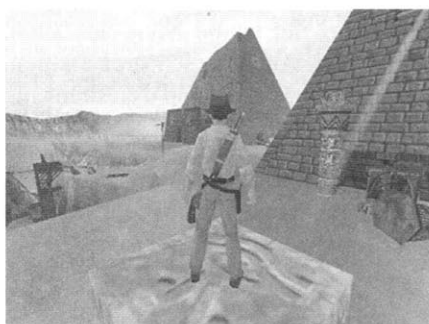
Showdown

Aus jeder Pyramide strahlte nun ein Licht zu einer bestimmten Stelle. Es galt jetzt, das Ziel jedes Strahls auszumachen.

Der **gelbe Strahl** traf in eine Ruine. Ich musste zwei Blöcke wegschieben, um die Bodenplatte freizulegen, auf die der Strahl zeigte. Als ich sie betrat, fuhr eine Statue aus dem Boden. Ich setzte ihr das Edelsteinauge ins Gesicht, worauf sich ein Riegel des Haupteingangs zur Pyramide öffnete, die dem

Berkwerk am nächsten war. Ich nahm das Auge wieder heraus, da ich es noch für die drei anderen Statuen brauchen würde. Der **violette Strahl** traf in die Nähe der Ruine, mehr in Richtung der Berge. Als ich die Stelle betrat, fuhr eine weitere Statue aus dem Boden. Der **rote Strahl** wurde in der Nähe der Hütte, in der ich den Eimer und andere Dinge fand, im Wasser gebrochen und in die Hügel weitergestrahlt. Der **grüne Strahl** fiel in die Nähe des alten Bergwerks. Auch diesen drei Statuen setzte ich vorübergehend das Auge ein.





Nun betrat ich die Pyramide. Innen war eine Schiene, auf der eine Lore stand. Ich setzte den Karren wieder in Stand, indem ich das vierte Rad einsetzte; der Benzinkanister meines Jeeps sorgte für den fehlenden Treibstoff.

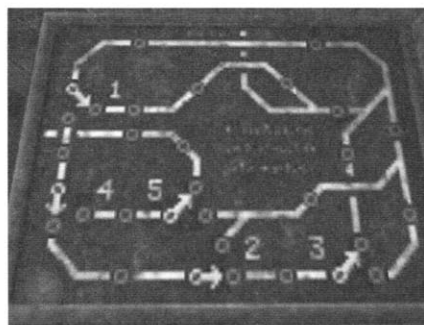
Kapitel 13: König Salomons Minen

Einen guten Teil seiner Zeit in den Minen verbringt Indy in einer Lore. Der Einsatz dieses Fortbewegungsmittels ist zwar nicht neu, aber witzig. Der Level bietet keine größeren Schwierigkeiten, von den allgegenwärtigen Russen abgesehen. Die Halteplätze der Lore sind auch relativ rasch erfasst.

Erster Stopp: Stellanlage

Meinen ersten Stopp bildete die stattliche Holzhütte. Es war eine Stellanlage. Von hier aus konnte ich die Weichen umlegen, vorausgesetzt, ich fand eine Möglichkeit, den Strom in Gang zu setzen.

Hinweis: Das Foto auf dem Schreibtisch dürfte den jungen Indy zeigen. Ein paar Worte zur Lore: Mit den Pfeiltasten kann Indy Geschwindigkeit und Reise-richtung steuern. Es ist aber in der Regel nicht möglich, rückwärts in den vorherigen Raum zu fahren. Achten sollte Indy auf niedrige Rohre: Damit er sich nicht den Kopf stößt, sollte die Ducken-Taste bereitgehalten werden. Mit **Strg** steigt Indy, wie üblich, aus und ein.



Zweiter Stopp: Sicherung

Ich fuhr ein Stück weiter, zu einer Stelle mit einer Wandmalerei, die mehrere Ägypter zeigte. Hier befanden sich Holzstapel, Kisten, allerlei, um herumzustöbern.

Auf der Lore, die bereits dort stand, war eine Kiste. Sie enthielt eine **Sicherung**. Hinter den drei Holzkisten befand sich ein Edelstein .

Hinweis: *Wohin der Gang führt, wird für Indy erst später interessant. Ein kurzer Blick lohnt sich aber.*

Ich lief durch die andere Tür, die inmitten des Gemäldes stand, und folgte dem Weg. Er endete an einer Grabungsstätte. Ich verfiel in mein altes Laster und schoss auf die Dynamitkiste. Die Explosion verkürzte die Arbeit; unter dem Erdhaufen fand sich eine Statue . Ich setzte mich wieder in meine Lore und tuckerte weiter, zur Stellanlage.

Dritter Stopp: Stellanlage

Hier setzte ich die Sicherung ein, sodass ich die Weichen wieder stellen konnte. Um durchgängig den äußeren Ring befahren zu können, zog ich die Hebel für die Weichen 1 und 3, setzte mich in die Lore und fuhr weiter.

Vierter Stopp: Weiche 1

An der Weiche 1 hielt ich an und stieg aus. Ich lief die Gleise ein Stück zurück, in den übernächsten Raum. Weil die Schiene auf einer schmalen Brücke gelegt wurde, konnte ich dort nicht aussteigen. Unten den Gleisen zischten zwei Schlangen; ohne Widerstand wollten sie mir den Edelstein  nicht überlassen.

Fünfter Stopp: Weiche 4

Ich setzte meine Reise fort und hielt bei Weiche 4 wieder an. Hinter der grö-

ßeren der beiden Säulen, die an die Wand gelegt war, lag ein Edelstein . Dabei stellte ich fest, dass die Weiche klemmte und Öl benötigte.

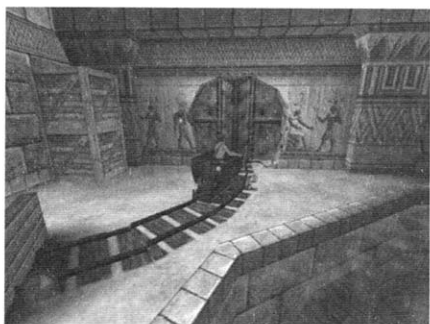
Sechster Stopp: Weiche 2

Weiter ging es zu Weiche 2. Hier hielt ich nur ganz kurz an, um einen Edelstein  einzusammeln; hinter dem Holzstapel verbarg sich ein Medizinkasten. Weiter ging's. Weiche 3 ließ ich aus; doch der nächste Raum mit den vielen Säulen war interessant. Konnte man auch rückwärts fahren? Ich probierte es aus. Kurz nach dem Holzstapel hielt ich an und fuhr zurück. Die Lore geriet auf das rechts Gleis und hielt in einem Raum mit einem Bassin von allein an. Wenn das keine Einladung war!

Siebter Stopp: Wasserbecken

Ich lief zum Wasserbecken und sprang ins kühle Nass. Auf dem Boden in einer Ecke lag ein roter Edelstein . Ich tauchte durch den Zufluss. Vor dem Gitter fand sich ein weiterer Edelstein . Der andere Tunnel führte mich in ein anderes Becken. Draußen entdeckte ich eine Statue .

Ich tauchte wieder zu meiner Lore, stieg aus dem Wasser und sprang auf die Kiste im Wasser, die mir am nächsten war. Von Kiste zu Kiste sprang ich, bis ich nahe des linken Wasserfalls war. Meine Peitsche besorgte den Rest und ich gelangte in einen Raum hinter dem Wasserfall, wo ein **Pyramiden-schlüssel** auf seine Entdeckung wartete.



Achter Stopp: Sprengstoff-Anschlag

Zufrieden mit meiner Ausbeute, tuckerte ich weiter. Da überstürzten sich die Ereignisse: Die Russen nahmen die Verfolgung auf, überholten mich und arrangierten eine Sprengstoff-Falle für mich. Das war nun doch zuviel. Ich stieg aus, erschoss die Kerle und sah mich genauer um. Da der Zaun beschädigt war, konnte ich mir aus dem Raum einen **Messingschlüssel** stehlen.

Hinweis: Die Stromstöße der Lampe können Indy verletzen.

Neunter Stopp: Schüsse von oben

Ich fuhr ein ziemliches Stück weiter, doch nach einem erneuten Attentat der Russen mit einem Raketenwerfer hatte ich erst einmal genug. An der nächsten »Station« machte ich Halt. Kein guter Platz, denn hier feuerten die Russen vom oberen Gleis aus allen Rohren auf mich. Nachdem ich sie erledigt hatte, sammelte ich allerlei Munition und Heilsames ein und probierte an der Schranktür meinen Messingschlüssel. Er passte und brachte mich in der Besitz einer **Ölkanne**. Das Öl erinnerte mich an Weiche 4, die klemmte und ein wenig Schmierstoff gebrauchen konnte.

Zehnter Stopp: Weiche 4

An der Weiche erwarteten mich natürlich Russen. Ich hielt an, erschoss sie und ölte die Weiche.

Elfter Stopp: Stellanlage

Das Stellwerk war freilich besonders gut bewacht. Ich suchte Deckung und erledigte einen Russen nach dem anderen. Innen stellte ich die geölte Weiche 4 um, wodurch die Lore der Russen in den Abgrund stürzte. Anschließend setzte ich dann Weiche 5. Wohin sie mich lenken würde, interessierte mich sehr.

Hinweis: Die Weiche 5 stellt Indy selbstständig.

Zwölfter Stopp: Der rote Juwel

Die Weiche führte mich zu einem mächtigen weißen Säulenpaar. Ich stieg aus und untersuchte die Umgebung. Auf einem großen »Tisch« stand eine Kiste, die einen Durchgang verdeckte. Ich zog sie von der Wand weg und gelangte in ein Fassdepot. War ihr Inhalt gefährlich? Ich gab einige Schüsse auf die Fässer ab. Er war es. Die Explosion ließ die Wand einstürzen und legte einen Gang frei. Ich kletterte die Leiter nach oben und gelangte mit zwei Sätzen zum anderen Ende der Höhle. Hier befreite ich den Durchgang von Spinnweben und gelangte in eine Höhle, die den **roten Juwel** von König Salomon enthielt.

Als ich nach dem Juwel griff, schwankte die Erde. Schnell machte ich einen Schritt nach vorn, zur Wand, und rettete mich so vor dem Zerquetschen.

Hinweis: Alternativ kann Indy gleich in die Grube springen, muss dann aber umgehend die beiden Schlangen erledigen.

Ich sprang nach unten und kroch in die Nachbarhöhlen, wo eine Spinnenfamilie hauste. Die Höhlen mündeten in der Höhle, die mich, linker Hand und mit zwei beherzten Sprüngen, wieder zur Lore brachten

Dreizehnter Stopp: Der grüne Juwel

Ich fuhr weiter und hielt hinter einem Bassin an. Sein Zufluss brachte mich zu einem roten Edelstein . Ich tauchte weiter, wählte an der Abzweigung den linken Tunnel und gelangte alsbald an die Oberfläche, in eine reich verzierte Kammer. Ich sprang auf den Quader und gelangte in die Nachbarhöhle, die von Russen kontrolliert wurde. Rechter Hand ging es weiter nach oben. Ich erreichte wieder die Höhle, in der ich eben aufgetaucht war, und gelangte über die Steinsäule in der Mitte in die trapezförmige Öffnung. Dort war der zweite, der **grüne Juwel** verborgen. Ich kehrte wieder zur Lore zurück, indem ich einfach ins Wasser sprang.



Hinweis: Falls sich Indy stets verletzt – Sie können auch auf dem Hinweg zurücktauchen.

Vierzehnter Stopp: Der blaue Juwel

Ich drehte eine Runde und hielt erneut bei Weiche 5 an, wo ich ausstieg und zu Fuß das rot beleuchtete Nebengleis abließ, bis zu der Stelle, an der die Lore der Russen abgestürzt war. Ich überwand die Schlucht mit Hilfe meiner Peitsche und lief weiter. Hinter der Tür stieß ich auf eine brüchige Wand, die Urgons Artefakt zum Einstürzen brachte.



Hinweis: Am Ende des Gleises liegt ein **grüner Edelstein** .

Ich erledigte die Schlangen und lief zum **blauen Juwel**. Viel Zeit hatte ich nicht, mich daran zu erfreuen – als ich ihn in die Hand nahm, schwankte der Boden. Ich schritt zurück. Keinen Augenblick zu früh, die Platte, auf der ich stand, stürzte in eine Fallgrube.

Fünftehnter Stopp: Die Pyramide

Auf die gleiche Weise kehrte ich zur Lore zurück und fuhr weiter, zur Stelle meines zweiten Stopps, wo das

Wandgemälde war. Dort suchte ich Deckung, von der aus ich die Russen aufs Korn nehmen konnte. Als alles ruhig war, betrat ich die Halle mit der Pyramide über die tischartige Plattform. Auch hier waren Russen.

Ich setzte den Pyramidenschlüssel in die Pyramide in der Mitte des Raums. Nun sprang ich auf das Gerüst und setzte den roten Juwel ein, kehrte zurück und sprang zur Aussparung für den grünen Juwel. Ich stellte mich vor das Porträt auf die Bodenplatte mit dem Engel und benutzte Azerims Artefakt, um nach oben zu gelangen, zur Aussparung für den blauen Juwel, den ich einsetzte.

Am Sockel der Pyramide hatte sich eine Nische geöffnet. Ich zog den Hebel und gelangte nach unten. Dort zückte ich meine Peitsche und schwang mich in Nubs Grabkammer.

Kapitel 14: Nubs Grabkammer

Ein relativ umfangreicher Level, der eher ruhig beginnt und später immer schwieriger wird, um schließlich im schweißtreibenden Endkampf mit einem Riesen-Roboter zu enden.

Ich kletterte die Blöcke nach ganz oben, sprang an die verzierte Kante und hangelte nach rechts. Ich ließ mich zur Kante darunter fallen, zog mich hoch und erreichte von hier aus einen Gang, der in eine Halle mit baumhohen Säulen führte. Am anderen Ende befand sich ein Korridor, von dem aus sich drei Kammern mit Wasserbecken erreichen ließen. Im dritten Bassin lagen Münzen . Ein Gitter hinderte mich an der

Fortsetzung meines Wegs, also kehrte ich in die Halle zurück und lief die Treppen hinab.

Hinweis: Generell haben die Entwickler nicht mit unangenehmem Kleingetier, vor allem Spinnen gespart. Also Obacht und Revolver bereit!



Ich kletterte über die Barrieren und gelangte in einen Saal mit vier prächtigen Säulen. In meinem Rücken war eine Nische. Ich kroch einen Meter hinein, stand auf und holte mir eine Handvoll Münzen .

Auf der Suche nach dem Arm

Die verzierte Tür mit dem Engelsbild ließ sich nicht öffnen; dem Türmechanismus fehlte ein Arm. An den Seiten des Raums hingen zwei orangefarbene Vorhänge. Ich ging zu dem linken, schob die Statue weg und schuf mir mit Hilfe der Machete einen Weg, der an einer Schlucht endete. Ich setzte hinüber, rutschte den Hang hinab und war plötzlich hinter dem Gitter, das mir vorhin aufgefallen war. Der Hebel öffnete einen Gang neben dem Gitter. Ich folgte ihm nach unten und gelangte in eine Kammer mit roten Wandbe-

malungen. Das erste Gitter gab nach; ich landete aber unbeschadet auf dem Boden und konnte sogar einen Goldbarren  aus dem Schlangennest erobern.

An der Rückwand des Raums war ein Vorhang, den mein Messer zerfetzte. Ich zog den Block heraus, sodass ich in den Gang gelangte. Er führte mich in einen Raum mit einem aufwendig bemalten Boden. Die Idylle kam mir aber trügerisch vor. Vorsichtig testete ich die erste Platte an. Sie gab nach. Ich nahm Anlauf und rannte schnell auf die andere Seite.

Die Leiter war von unten nicht passierbar, daher kletterte ich auf den Block und sprang auf die andere Seite; hier wartete eine zweite Leiter nach oben. Die Halle geradeaus kannte ich bereits, also lief ich nach links.

Eine Kapelle. Ich betätigte den Schalter, wodurch die Statue über der Tür nach vorn bewegt wurde. Ich lief durch die Tür und holte mir aus der Ecke den Barren . Auf der anderen Seite des Raums, in der Ecke, konnte ich mit Hilfe meiner Peitsche nach oben gelangen.

Ich sprang über die Säulen und kletterte hinten nach rechts. Im hinteren Teil des Dachs erklomm ich den Block, von dem aus ich auf seinen Nachbarblock sprang. Ich ließ mich hinab, um auf die Plattform neben der Statue zu gelangen. Mit der Peitsche konnte ich ihr von hier aus den **Arm** abschlagen.



Ich verließ den Raum auf dem gleichen Weg, wie ich ihn betreten hatte, und gelangte in einen grün leuchtenden Gang, der schnell an einem Abgrund endete. Ich schwang mich mit der Peitsche über die Tiefe und betätigte den Schalter. Der Sarkophag sank zu Boden und ich konnte mir einen blauen Edelstein  aus der Nische daneben nehmen.

Ich verließ den Raum und lief nach rechts in die Halle mit den hohen Säulen. Hier hielten sich mehrere Russen auf. Beide Seiten waren über das Treffen nicht erfreut. Die Treppen brachten mich erneut in den Saal mit der verschlossenen Tür, deren Wächter der Arm fehlte. Ich setzte den Arm ein und zog den Hebel, um die Tür zu öffnen.

Das Zahnrad

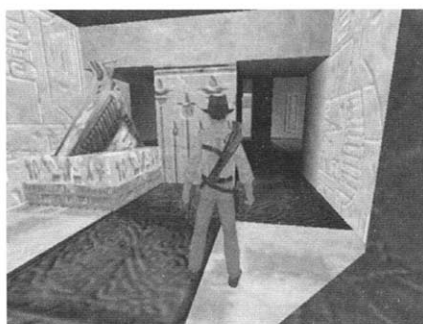
Kaum hatte ich einen ersten Eindruck von der Halle gewonnen, flog ein mechanischer Wachposten auf mich zu. Mehrere Schüsse ließen ihn zerplatzen. Das konnte ja noch heiter werden.

Auf der linken Seite war eine Bodenplatte mit einem Engelsbild, darüber hing ein blauer Juwel – die bekannte

Kombination, um Azerims Artefakt auszuprobieren.

Oben sprang ich auf die Säule in der Mitte des Raums, von der aus ich in den grünen Gang auf der gegenüberliegenden Seite gelangte. Oben war ein Schalter. Er öffnete die Bodenluke, durch die die Russen verschwanden. Und ich? Ich drückte den Schalter erneut und sprang ebenso in die Luke, wobei ich von Russen angegriffen wurde. Der Schalter im Inneren verschloss die Luke und öffnete gleichzeitig einen Gang in die Tiefe. Ich folgte ihm bis zum Raum, in den ich mich ließ.

Unten beobachtete ich, wie Volodnikov ein Teil aus der Maschine nahm und damit verschwand. Ich wollte ihn mir schnappen, doch der kleine Kerl war einfach flinker als ich und schlüpfte mir ständig durch die Finger. Also legte ich eine Falle. Ein guter Platz dafür war die Unterführung. Ich zog den Block neben einer der beiden Treppen heraus, um einen Ausgang zu blockieren. Dann zog ich den Block in die Mitte der Unterführung, auf die blaue Bodenplatte, um den zweiten Ausgang auch zu verschließen. Danach lief ich in den Raum gegenüber und zog und schob die Statue vor einen der beiden Ausgänge. Hier drinnen wollte ich nun Volodnikov stellen. Ich lief nach draußen und jagte ihn hier herein. Er gab auf und überreichte mir das **Zahnrad**.



Der Aufzug

Ich stieg wieder nach oben in die Haupthalle, wo mehrere Russen auf mich warteten. Neben dem Ausgang war ein zerrissener Vorhang. Ich zog den Block dahinter heraus und nutzte ihn, um den Eingang an dem Vorhang gegenüber zu erreichen. Dort kletterte ich die Leiter herunter und gelangte auf ein Gitterrost, der mich zu einem Hebel brachte. Er zog ein Tor herauf, wodurch in einem Raum unter mir ein Durchgang geschaffen wurde. Ich stieg wieder heraus und verschwand im Gang hinter dem Block, den ich herausgezogen hatte. Unten fand ich einen **bronzenen Schlüssel**. Ob er oben am Aufzug passen würde? Er tat es.

Innen war eine Schildkröte aus Bronze. Ich setzte ihr das Zahnrad ein und drückte den Schalter. Der Aufzug bewegte sich nicht. Ob er klemmte? Vielleicht würde ein zusätzliches Gewicht helfen. Ich schob den Steinquader auf die Aufzugsplattform. Das genügt, um das Gegengewicht nach oben und den Aufzug nach unten zu bewegen. Leider viel zu tief, um nachzuspringen.

Azerims Artefakt verhalf mir ein weiteres Mal nach oben. Der Gang endete in Höhe des Gegengewichts. Die Peitsche brachte mich genau auf das Gewicht, was dem Druck nicht standhielt und nach unten sauste.

Unten warteten zwei mechanische Wächter stattlicher Größe auf mich. Ich nutzte die Säulen als Deckung und schoss mehrfach auf sie, bis sie platzten.

Ich stieg auf den linken der beiden rotbraunen Steinquader um die Ecke, sprang auf seinen Nachbarn, von dort auf die nächste Plattform, wo ich die Kante über meinem Kopf erreichte und mich nach rechts hangeln konnte. Auf diese Weise sprang ich weiter bis zur letzten Plattform am anderen Ende des Raums, wo ich auf ein Wasserbecken stieß.

Hinweis: Wenn Sie sich auf der letzten Plattform zum Raum herum-drehen, sehen Sie in einer Nische des Querbalkens einen Schatz  blau leuchten. Ein zweiter Schatz  liegt im Steinhafen im Wasser. Ein dritter Schatz  liegt in einer Kammer, die Indy mit Urgons

Artefakt öffnet; oberhalb der Wasseroberfläche ist eine brüchige Wand. Neben den Raubfischen machen die fliegenden Wächter ein umsichtiges Verhalten am und im Becken erforderlich.

Unter Wasser führte ein Gang zu einem Schalter, der die Statue in der Mitte des Bassins hochzog. Ich suche mir eine Stelle, an der ich das Wasser verlassen konnte, und kümmerte ich mich um die Mörderpropeller. Über den Kopf der Statue gelangte ich auf die andere Seite der Halle, wo ich durch die Tür verschwand.

Die Blitzkugel und Nubs Artefakt

Sie führte mich in eine zweite Halle mit einem Wasserbecken. Der entscheidende Unterschied: Diese hier hatte den zweifelhaften Vorzug einer möderischen Kugel, die Blitze auf mich schleuderte.

Hinweis: Indy kann sich unsichtbar machen, um den Angriffen der Kugel zu entgehen.

Ich wartete einen günstigen Augenblick ab und lief nach links, um in einem Gang zu verschwinden. Hinter einer brüchigen Mauer war eine goldene Statue . Der nächste Gang brachte mich zu einem Skelett mit einem Medizin-Kasten. Ich lief die beiden Stufen hinauf, drehte mich um und wickelte meine Peitsche über den Balken über meinem Kopf. So gelangte ich nach oben. Um die Ecke war ein weiterer Balken, der mich zu einem Drahtzaun brachte. Ich folgte dem Gang zu

einem weiteren Drahtzaun, sprang auf die Plattform und wandte mich dort nach rechts, wo ich an einen Hang gelangte. Ich rutschte ihn herunter und sprang genau an der Kante ab, um die Plattform vor mir zu erreichen. Ich zog mich in die Nische und schwebte nach oben. So gelangte ich in den Raum über der Kugel.



Dort waren drei Statuen mit Widderköpfen. Ich zog sie von der Wand weg und schob sie an das Loch in der Mitte.

Hinweis: *Indy sollte nicht in das Loch fallen! Einmal (Block an der Stirnseite: zweimal) ziehen, einmal schieben.*

In der Nische, in der die mittlere Statue stand, war ein Schalter. Er ließ die Kugel hochfahren und öffnete gleichzeitig die Türen in den beiden anderen Nischen.

Hinweis: *Wenn Indy mag, kann er den Schalter noch zweimal betätigen, damit die Kugel kurzzeitig wieder nach unten fährt und die Russen angreift.*

Ich betätigte dort einmal den goldenen und danach dreimal den silbernen Schalter. Dadurch wurde Wasser aus dem Bassin gelassen. Ich sprang ins Wasser und zog mich auf die Plattform in der Mitte. Hier kletterte ich die Leiter hinauf und gelangte an den Fuß des Metallgerüsts. Über die dreieckigen Plattformen erreichte ich dessen Spitze, von der ich **Nubs Artefakt**, eine Batterie, nahm. Ich wandte das Artefakt unten am Kasten gegenüber der Leiter in der Nische an, wodurch ein Steg ausgefahren wurde. Er brachte mich wieder auf trockenen Boden.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Raums war ein weiterer Kasten, an dem ich Nubs Artefakt ausprobierte, um die Tür daneben zu öffnen. Hinten sprang ich herunter, wodurch ich wieder in den Raum gelangte, in den mich das Aufzugsgewicht gebracht hatte. Neben dem Schacht war ein weiterer Kasten; ein Elektrostoß verhalf dem Aufzug wieder zu Strom.

Auf der anderen Seite sah ich eine hervorgehobene Bodenplatte, die ich benutzte, um mit Azerims Artefakt nach oben zu schweben; vorher musste ich jedoch mit Nubs Artefakt am Kasten die Deckenluke öffnen. Ich lief über das Gitter zum Aufzugsschacht und zog den Steinquader heraus, um selbst mit dem Aufzug nach oben zu fahren.

Der Riesen-Roboter

Hinweis: *Auf dem Dach des Aufzugs liegt ein **Schatz** . Indy gelangt aufs Dach, indem er hinter dem Aufzug die Stufen*

hinaufsteigt und sich mit der Peitsche auf das Dach schwingt.

Ich lief über den Schuttberg und öffnete die Tür mit Nubs Artefakt. Dummerweise war die Tür Teil eines roboterartigen Ungetüms, das mich nun angriff, dem ich aber mit einigen Schüssen beikam.

Unter einer Überdachung stand ein Sarkophag. Ich stellte mich auf die rote Platte und öffnete ihn. Dadurch fuhr ein Schaltkasten an der Säule heraus. Ich aktivierte ihn mit Nubs Artefakt, wodurch ich in Besitz von Nubs Auge gelangte. Im hinteren Teil des Raums befand sich ein Sockel, in den ich das Auge setzte. Eine fatale Entscheidung, denn es aktivierte einen riesigen Roboter, der mich umgehend angriff.



Um ihn zu besiegen, bedurfte es größerer Geschütze als meine Knarren. Ich benutzte den Pavillon als Deckung und setzte mit Hilfe der vier Kästen die Bodenplatten unter Strom. Jeder Kasten war für eine Platte verantwortlich, und jedes Mal, wenn der Roboter darüber lief, erhielt er einen kräftigen Stromstoß. Nach wenigen Sekunden war eine

bereits »verwendete« Platte wieder einsatzbereit. Irgendwann war es ein Stoß zuviel und der Roboter war im Eimer.

Hinweis: *Natürlich dürfen Sie selber die elektrisierten Platten nicht betreten.*

Ich kletterte auf das Dach des Pavillons und sprang über den Kopf des Roboters auf den schmalen Gang, der den Raum umsäumte. Ich betätigte den Schalter, worauf eine Wandplatte hinabfiel und mir als Brücke diente – zu einer sehr interessanten Wendung der Ereignisse.

Kapitel 15: Turm von Babel

Ein recht kurzer Level, in dem Indy aber viele starke Gegner besiegen muss. Häufiges Speichern ist daher empfehlenswert.

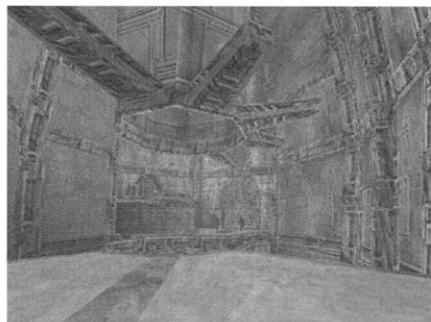
Ich kletterte die Leiter vor mir herunter und sammelte zwei Medizinkästen sowie Munition ein, bevor ich nach unten in den Korridor sprang. Kaum war ich einen Schritt gegangen, aktivierten sich drei tödliche Maschinen.

Hinweis: *Sie erledigen sie mit einem fetten Gewehr oder gar mit dem Raketenwerfer.*

Auf der anderen Seite des Korridors wartete ein Aufzug, der mich in die nächste Etage brachte. Halt: Es war die gleiche Etage! Diesmal war der Aufzug jedoch oben. Ich sprang in den Aufzugsschacht und fand dort einen Schalter, den ich drückte. Er öffnete einen Eingang im Boden, eine Einla-

dung, die ich schlecht ablehnen konnte.

Der Weg endete an einer Tür, die ich mit einem weiteren Schalter öffnete. Hinter ihr war eine riesige Halle, wo ich auf Turner und Sophia traf. Was Turner mit ihr trieb, gefiel mir gar nicht. Kaum war er verschwunden, nahte die nächste Überraschung: Von der Decke schwebten Kugeln auf mich zu, konstruierte Wächter, die mit tödlichen Blitzen auf mich schossen. Doch gemacht: Meine Gewehr-kugeln wirkten auf sie ebenso tödlich.



Ich sprang ins Wasser und zog mich ins Innere des Kessels. Von hier aus gelangte ich in einen Gang, von dessen Decke in regelmäßigen Abständen violette Blitze von tödlicher Kraft ausgestoßen wurden. Mit gutem Timing überwand ich die Falle und sprang mit Anlauf über den Abgrund auf die andere Seite.

Hinweis: *Speichern Sie vorher ab!*

Die kleine Kammer enthielt zwei Edelsteine   sowie Nubs Artefakt, das ich, wieder einmal, einsammelte.

Ich verließ die Kammer auf dem gleichen Weg, wobei die Blitze nun keine Gefahr mehr darstellten, und betrat den Gang auf der gegenüberliegenden Seite des Kessels. Hinter der Tür zischte mich eine merkwürdige Kreatur, halb Raupe, halb Igel, an, die mir nicht wohlgesonnen schien.

Ich sprang in den blauen Lichtstrahl und »schwamm« nach oben zu den vier Austritten. Ich wählte einen der beiden Podeste mit einer Öffnung ins Innere, sprang darauf und kletterte die Leiter nach oben. Auf dem Kopf des mechanischen Pferds steckte **Azerims Artefakt**. Als ich es einsteckte, verschwand der Strahl. Ich kletterte die Leiter ganz nach unten, klaubte die Statue  aus der Nische und stieg wieder ganz (!) nach oben, wo ich seitlich auf die schmale Plattform über dem Pferd sprang.

Hinweis: *Der Sprung gelang uns – auch :-)) – erst nach einigen Versuchen. Treten Sie soweit wie möglich vom Ziel zurück, bleiben Sie aber am Rand.*



Mit Hilfe meiner Peitsche gelangte ich auf die andere Seite. Der Schalter öff-

nete die Tür und ich war wieder in der großen Halle – zusammen mit den schwebenden Todeskugeln. Ich sprang auf den Metallausleger vor mir und von da aus nacheinander auf seine Nachbarn, ...

Hinweis: *Das liest sich einfacher, als es ist. Springen Sie am besten jeweils von außen nach innen.*

... um – mit Anlauf – in das blaue Fenster zu gelangen und von dort auf die andere Seite, deren Tür sich von allein öffnet. Ich sprang ins Wasser und kletterte auf der anderen Seite die Leiter nach oben. Dort steckte ich die beiden **Edelsteine** ein, nahm **Urgons Artefakt** und setzte Nubs Artefakt an seine Stelle.

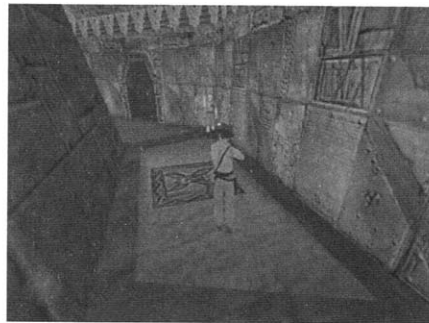
Das brachte zwar einige Dinge in Ordnung, machte aber meinen Rückweg nicht einfacher. Nachdem ich die bewegliche Brücke passiert hatte, fuhr ich mit dem Aufzug nach unten und gelangte in die Kammer, aus der ich Nubs Artefakt hatte. Ich setzte dort Urgons Artefakt in den Sockel.

Zum Glück musste ich nicht den grässlichen Gang mit den Stampfern entlang, sondern nutzte den Aufzug. Ich fuhr drei Etagen nach oben, wobei ich für jedes Stockwerk die Taste drücken musste. So gelangte ich erneut in die Halle mit den böartigen Kugeln. Ich sprang auf den Ausleger und von dort in den grünen Korridor, wo zwei **Edelsteine** lagen.

Am Ende der Plattform sprang ich, wieder einmal, auf einen Ausleger und

von dort in den blauen Eingang, wo bereits eine Igelraupe auf mich wartete. Die Taste holte den Aufzug – besetzt von einer weiteren Raupe. Ein Druck auf den rechten Schalter brachte mich eine weitere Etage nach oben – nahe zu Sophia.

Hier traf ich auch auf Turner, der unbelehrbar blieb. Meine einzige Chance bestand darin ihn auszuschalten – ein für allemal. Das war zwar nicht ganz einfach bei einem meistens unsichtbaren Gegner, doch unsichtbar hieß nicht unverwundbar. Nach einigen Schüssen hatte ich ihn erledigt und war wieder im Besitz von **Taklits Artefakt**.



Ich stellte mich auf eine der Bodenplatten mit dem Relief eines Engels, aktivierte Azerims Artefakt und schwebte so nach oben, wo mich bereits eine Raupe erwartete. Ich stellte mich in einen der Rahmen, die in die innere Kammer führten. Damit die Blitzkugel mich nicht erfassen konnte, aktivierte ich Taklits Artefakt, um unsichtbar zu werden, und sprang zu einem der beiden Schalter, um die Kugel abzuschalten.



Hinweis: Unsichtbar heißt, sich auch selbst nicht zu sehen. :-)

Mit Hilfe von Azerims Artefakt schwebte ich weiter nach oben, in eine prächtig ausgestattete Kammer. Ich lief ins Innere, was Marduks Aufmerksamkeit weckte. Ich entfernte den Kopf und setzte stattdessen Azerims Artefakt ein, was Sophia wieder nach unten beförderte.

Der Ausgang führte mich in einen dunklen Korridor, in dem ich in eine Nische kroch. Der Umweg brachte mich in den Besitz von zwei weiteren Edelsteinen  .

Der Aufzug am Ende des Korridors setzte sich selbstständig in Bewegung. Ich verließ ihn an der Seite, stieg die Leiter hoch und setzte Marduks Kopf auf die Pferde-Statue, was sie zum Leben erweckte. An ihrer ursprünglichen Stelle fand ich – statt eines Pferdeapfels – eine Statue .

Ich lief in die große Halle, zog mich rechts hoch und steckte mein letztes Artefakt in die Vorrichtung und zog an den Hebeln. Eine fatale Handlung, wie mir kurze Zeit später klar wurde ...

Kapitel 16: Aetherium

Dieser Level unterscheidet sich sehr von allen anderen. Das Aetherium ist eine Materie, in der sich Indy ähnlich wie im Wasser bewegt; auch hier gibt es eine Anzeige, wie lange Indy dort noch überleben kann. Die kleinen fliegenden Insekten sind nicht gefährlich, wohl aber die – bekannten – Igelraupen auf dem Boden. Ebenso sollte

sich Indy vor den weißen Blitzen vorsehen. Über mehrere Dimensionstore gelangt Indy in bereits erspielte Abschnitte, um dort Gegenstände in das Aetherium zu holen. In diesen Realitäten wird die Zeit, die Indy im Aetherium verbringen kann, aufgeladen. Am Ende wartet der Kampf mit Marduk. Da er sehr hart wird, sollte Indy sein verbliebenes Geld in Heilmittel umsetzen.

Ich schwebte in einem Schacht, der mit Aetherium gefüllt war. Unter mir war ein Quader mit zwei sich bewegenden weißen Ringen. Von diesem Quader aus führten in alle vier Richtungen Aetherium-Gänge ab, die an der Wand endeten. Schnell fand ich heraus, dass ich in je einen anderen Bereiche gelangte, wenn ich von einem Gang aus wieder durch das Kreispaar tauchte. Die vier Bereiche hatten unterschiedliche Farben, sodass mir die Orientierung nicht so schwer fiel. Nicht ganz so einfach war es, in einen Gang zu gelangen: Wenn ich hineinsprang, plumpste ich auf den Boden des Raums.

Hinweis: Dort befinden sich mehrere Igelraupen, genau in der Mitte ist ein Schatz . Sicherer erreicht Indy aber den Boden, indem er den Schacht nach unten taucht. Vorsicht vor den weißen Blitzen!

Einfacher war es, von meiner Startposition auf einen Balken zu springen und mich dort rückwärts in einen der vier Nachbarblöcke des Doppelkreis-Quaders zu lassen. Von meiner Startposition waren das:

- vorwärts: blauer Tunnel (zum Kerzenständer und zu Marduck)
- rückwärts: rosa-violetter Tunnel (zu König Salomons Minen, nicht notwendig)
- links: grüner Tunnel (zum Artefakt, das die anderen Tore öffnet)
- rechts: orangefarbener Tunnel (zur Palawan-Statue und zur Monkey-Island-Stube, nicht notwendig)

Ohne Gefahr konnte ich mich jedoch nur vorwärts und rückwärts bewegen, da weiße Blitze links und rechts ein Durchkommen unmöglich machten.

Grüner Tunnel

Dennoch wollte ich zunächst in den grünen Tunnel. Die Blitze umging ich, indem ich mich auf den Balken vor mir stellte und zweimal entgegen des Uhrzeigersinns auf die Nachbarbalken sprang. Dort ließ ich mich in das Aetherium hinab und tauchte durch die weißen Ringe in den grünen Tunnel. Ich gelangte in einen blauen Raum. Vom Podest nahm ich mir das **Artefakt aus einer anderen Dimension**.

Orangefarbener Tunnel

Nun suchte ich den orangefarbenen Tunnel auf. Als ich in die Realitätsdimension schreiten wollte, bemerkte ich gegenüber ein Loch. Ich stieg hinein, wobei ich eine Verwandlung an mir verspürte. Innen war eine Friseurstube; auf dem Tisch stand eine **Statue**.

Hinweis: *Indy hat sich in Guybrush verwandelt, den Helden aus der Monkey-Island-Serie. Die Stube ist eine Erinnerung an*

den dritten Teil. An den Wänden hängen Bilder der Entwickler.

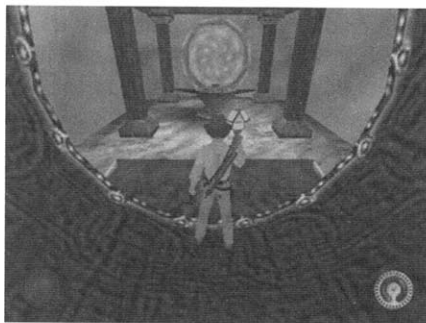
Das Dimensionstor brachte mich an ein Stück Realität von Palawan. Hinter der Statue lagen **Silbermünzen**.

Rosa-violetter Tunnel

Ebenso verfuhr ich mit dem rosa-violetten Tunnel, der zu einem Abschnitt von König Salomons Minen führte. Hier fand ich eine **Schatzkiste** und einen Medizinkasten.

Blauer Tunnel

Nun tauchte ich in den blauen Tunnel. Er brachte mich an ein Dimensionstor, das ich mit Hilfe des Artefakts öffnete. Hier war der Kerzenständer des Tian-Shan-Flusses. Ich sprang rechts neben dem Kerzenständer eine Stufe herunter, wo **Goldmünzen** sowie ein Medizinkasten lagen.



Der Realitätsabschnitt hatte einen zweiten Ausgang. Dieser Tunnel brachte mich in eine Halle mit drei Aetherium-Rohren. Am Fuß jedes Rohrs befand sich ein Tor. Über mir schwebte, in einer Kugel, Sophia. Anhand der Farbe des Rahmens jedes Tors

konnte ich die Rohre auseinanderhalten. Ich gelangte durch das grüne Tor in die Halle. Die anderen beiden Tore waren, wie ich nach Erledigung der Igelraupen und fliegenden Plagegeister feststellte, rosa-violett und blau. Und alle führten nach oben in eine weitere Halle.

Marduk

Dort hielt sich Marduk auf. Er war über mein Erscheinen nicht glücklich und drückte das auch schlagkräftig aus. Ich suchte mein Heil in der Flucht und schlüpfte durch eine der Aetherium-Türen.

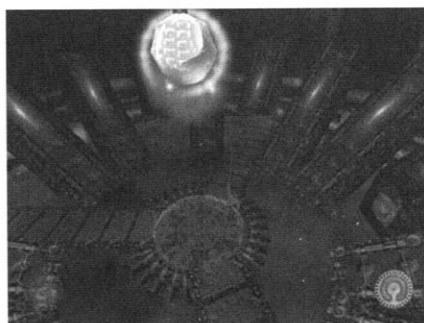
Hinweis: *Indy sollte die blauen Türen nicht mit den grünen Aufhängen zur Galerie-Etage verwechseln. Gemeinsam haben die Durchgänge nur das Ungeziefer, das auf dem Boden kriecht und in der Luft fliegt.*

Sie führte mich in einen Bereich unter der Halle. In dem langen Gang, der mehrere Knicke machte, entdeckte ich ein Dimensionstor, das mich zur Statue von Teotihuacan brachte. Ich entnahm ihr den **Spiegel**, vielleicht konnte ich damit die Blitze von Marduk zurückschleudern. Am Ausgang dieses Realitätsabschnitts entdeckte ich einen **Schatz** ; ein weiterer **Schatz**  fand sich an einem Ende des Gangs.

Hinweis: *Um ihn zu erreichen, wendet sich Indy von dieser Realität aus nach links, der Schatz liegt rechts neben einer Tür zum Aetherium.*

Ich kehrte wieder in Marduks Halle zurück, wo ich seine Blitze mit dem Spiegel abwehrte und ihn gelegentlich damit traf. Immer dann, wenn Marduk eine Position einnahm, dass ich ihn nicht mehr treffen konnte, lief ich den Gang zur Galerie hoch, wodurch ich den Winkel änderte. Nach einer Reihe von Eigentoren hatte Marduk genug und verschwand in der Tiefe. Dabei hinterließ er sein **Medaillon**.

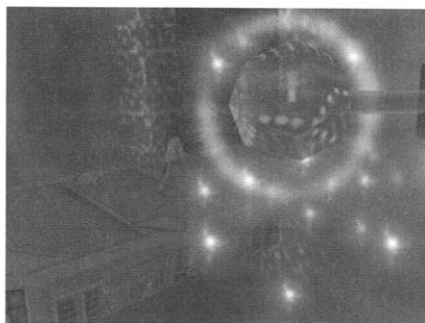
Ich setzte das Medaillon in die Aussparung, wodurch die Elektrokugel nach unten gefahren wurde. Nun stellte ich mich in die Mitte des Raums und schlug mit der Peitsche gegen die Kugel, sodass sie elektrisch aufgeladen wurde. Fünfmal konnte ich die Peitsche aufladen.



Damit tauchte ich wieder in den unteren Gang, wo sich eine weitere Kugel befand. Ich stellte mich auf die blaue Bodenplatte und schlug mit der Peitsche gegen die Kugel. Die Tür daneben öffnete sich und brachte mich ins Aetherium, in eines der drei Rohre, die nach unten in die erste Halle und nach oben in Marduks Halle führen.

Dieses Rohr, das unten in die grüne Tür mündete, führte zusätzlich zu einer Galerie über der Halle. Hier befand sich ein überdimensionales Zahnrad, ein Ausleger, der zu Sophias Kugel führte, und daneben eine inaktive Kugel.

Ich stellte mich auf den Ausleger und schlug mit meiner Peitsche auf die Kugel. Das hatte mehrere Auswirkungen: Der Ausleger wurde eingefahren, der Gang zum Aetherium-Rohr verschloss sich, ein neuer Gang öffnete sich und Marduk schaute nach dem Rechten.



Der Aetherium-Gang brachte mich zu einem Dimensionstor. Hier fand ich den **grünen Juwel** von König Salomon. Ich kehrte wieder zur Galerie zurück und lief geradeaus, am Zahnrad vorbei. Hier gelangte ich an einen weiteres Zahnrad mit einem Ausleger. Ich entlud meine Peitsche wieder an der Kugel, wodurch der Ausleger einfuhr und der Gang mit dem Zahnrad sich erneut verlängerte und ich einen weiteren Aetherium-Gang entdeckte. Er führte mich zum **blauen Juwel**. Ich folgte dem Gang weiter zum dritten Ausleger, wo ich die Prozedur mit der Peitsche wiederholte.

Nun gut, etwas Unwesentliches war anders: Die Kugel mit Sophia hatte nun keinen Halt mehr und sank zu Boden, worauf sich Marduk mit ihr zu einem noch größeren Ungeheuer vereinte. Ich suchte Schutz im Gang, dessen Verlauf ich folgte. Er endete in einem Aetherium-Würfel.

Das Aetherium spaltete sich bald in zwei Richtungen: Ein Weg endete in einem Dimensionstor zum roten Diamanten; der andere führte wieder zu einer der drei Röhren.

Hinweis: Ein guter Zeitpunkt, um den **Schatz**  zu holen, der im Zahnrad-Gang, auf der gegenüberliegenden Seite der Aetherium-Röhre, liegt.

Ich tauchte bis zum Boden, wo ich in die Halle gelangte. Ich setzte jeden der Juwelen in die Tür mit der passenden Rahmenfarbe, wodurch sie sich öffnete und mich zu jeweils einem Realitätsabschnitt brachte. Gleichzeitig wurde die Halle jedes Mal ein Stück mehr von der Realität beeinflusst, wodurch sich die Macht von Marduk verringerte.

Hinweis: In der Realität hinter der grünen Tür befindet sich eine **Schatzkiste** . Die Aktion liest sich einfacher als sie ist, da Marduk in der Halle Indy das Leben schwermacht.



Genug der Provokationen! Ich stellte mich Marduk; meine Hiebe mit der Elektro-Peitsche würden ihm bestimmt nicht schmecken. Ich positionierte mich auf der höchsten Plattform der Ruine, die mittlerweile in der Mitte der Halle entstanden war, wartete jeweils, bis Marduk direkt vor mir war, und versetzte ihm einen saftigen Hieb – so lange, bis er zerstört war und ich Sophia erlöste. Sie fiel mir in die Arme, empfahl aber, besser die ungastliche Stätte zu verlassen ...

Hinweis: Sind die Elektro-Hiebe der Peitsche aufgebraucht, kann Indy die Peitsche auf dem bekannten Weg aufladen. Der Endspurt ist ungefährlich, die herabfallenden Brocken sind nur »Show«. Die einzige Hürde, die schiefgehen kann, ist der Sprung über die Schlucht. Kurz bevor Indy das Sonnenlicht wieder erblickt, kann er hinter ein Säulenstück ins Dunkle klettern, wo ein **Schatz**  liegt.

Kapitel 17: Zurück nach Peru

Diesen Bonuslevel können Sie erst spielen, wenn Sie sich für 2500 Dollar

die »geheime Karte« gegönnt haben, mit der sie den Level zu jeder Zeit aufrufen können. Der Level hat nichts mit der Handlung der anderen Level zu tun, sondern wiederholt die Abenteuer, die Indy im Prolog des Films »Jäger des verlorenen Schatzes« erlebte. Sie sollten sich den Spaß machen, den Film nach der Bewältigung des Levels (noch einmal) anzusehen – die Ähnlichkeiten sind verblüffend. Die größte Herausforderung des Levels sind die überraschenden Fallen; wer öfter speichert, sollte keine größeren Schwierigkeiten haben.

Nach kurzer Erkundung der Umgebung und Züchtigung der lokalen Fauna – Leopard, Schlange – schnappte ich mir das Schlauchboot aus dem Jeep und paddelte stromabwärts.

Hinweis: Im Gegensatz zu Level 3 kann Indy diesmal nicht mit Hilfe des Unverwundbar-Cheats auf dem Wasser laufen.

Zwei Schätze zum Warmwerden

Bei der ersten Gelegenheit legte ich an. Im Bereich vor dem Wasserfall unternahm ich eine Tauchtour, bei der ich einen Unterwassertunnel entdeckte. Dieser brachte mich auf ein begrüntes Plateau. Dort gab es nichts zu entdecken, also sprang ich über das Wasser, indem ich mich den Hang hinab-rutschen ließ und an der unteren Kante auf die andere Seite sprang. Eine Mühe, die sich lohnte, da in der lianenverhangenen Höhle neben zwei Schlangen eine **Statue**  auf mich wartete.



Ich setzte mich wieder ins Boot und reiste weiter stromabwärts. An einer Lichtung hielt ich an, hier verengte sich der Fluss so weit, dass ich nicht weiterkam. Unter Wasser entdeckte ich einen Tunnel. Er führte mich zu einer Höhle, in der ich wieder ans Trockene gelangte. Ich lief ein paar Schritte und entdeckte ein zweites Wasserloch, das ich mit Anlauf übersprang, um an die Kante auf der anderen Seite zu gelangen.

Hinweis: *Es ist nicht schlimm, wenn Indy ins Wasser fällt, es gibt eine Verbindung zwischen diesem Wasserbcken und dem, aus dem Indy auftauchte. Aus dem zweiten, übersprungenen Becken kann Indy nicht klettern.*

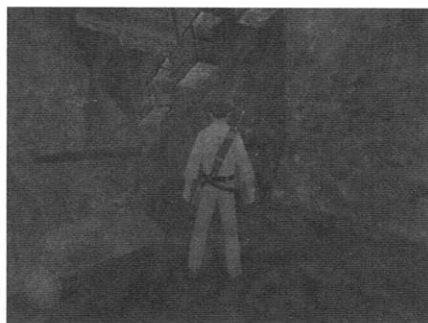
Anstatt die Sprossen hinaufzuklettern, drehte ich mich um und sprang wieder zurück, eine Plattform höher. Der Weg führte mich zu einem Steingötzen, der einen blauen Edelstein  im Mund hatte.

Hinweis: *Die Sprossen führen Indy hinter den Wasserfall des ersten Schatzes. Außer zwei Schlangen gibt es dort nichts Berichtenswertes.*

Das Unterwasser-Labyrinth

Nun probierte ich den zweiten, rechten Tunnel. Er brachte mich in eine unterirdische Höhle mit wiederum zwei Tunneln, die beide in das kleine Labyrinth aus Gängen führten, wo ich an mehreren Stellen auftauchen konnte:

- Kurz nach dem Beginn des linken Tunnels lockte mich blau schimmerndes Wasser in eine Höhle mit mehreren Skeletten und einem Leguan. Hier fand ich ein Medizinpack.
- In der Nähe der vier Steinblöcke führt ein schmaler Gang noch tiefer. Am anderen Ende war eine Stelle, an der ich aus dem Wasser konnte. Mit Hilfe der Peitsche, die sich um den Ausläufer eines merkwürdigen Bauwerks schlingen ließ, überwand ich das Wasserbcken und gelangte in eine weitere Höhle mit vielen Nischen, in denen Schädel standen. In einer Nische war eine Statue . Da ich sie nicht direkt nehmen konnte, schlug ich sie mit der Peitsche von ihrer Stelle, so dass sie im Wasser versank. Ich sprang ihr nach und steckte das gute Stück ein.



- Im gleichen Wasserbecken war ein Tunnel, dessen Eingang zugewachsen war. Ich befreite ihn von den Pflanzen und tauchte ans andere Ende. Ich zog mich aus dem Wasser und schob den Steinblock ins Wasser, genau auf den Strudel. Schnell füllte sich der Raum mit Wasser. Der angenehme Nebeneffekt: Ich konnte bis nach ganz oben, zur Wasseroberfläche, tauchen. Unterwegs holte ich mir aus der zweiten Nische einen Schatz .

Fallen über Fallen

Ich kletterte zur Seite mit dem Lichtstrahl heraus, wobei ich das Licht mied, um nicht Opfer einer Speerarmada zu werden. Die folgende dunkle Höhle durchquerte ich so schnell ich konnte, da sich jede Menge Spinnen von der Decke ließen, um mich zu beißen. Am Ende des Gangs versperrte eine Felskugel den Weg, doch ich konnte in eine Nische kriechen, wodurch ich in eine Kammer gelangte. Hier lag ein **Steinschlüssel**. Da der Weg hier auch zu Ende war, musste ich wieder zurück zum Wasser – um den anderen Gang auszuprobieren.

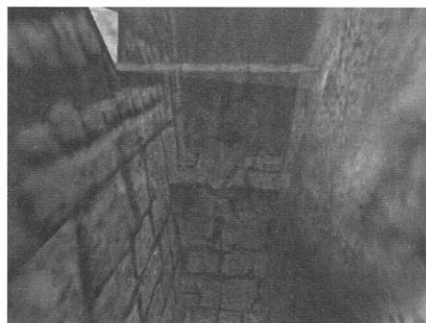
Das Muster der Bodenplatten ließ mich misstrauisch werden. Ich mied die dunklen Stellen, um keine Pfeilfallen auszulösen, und zog mich in die Kammer.

Hinweis: Der runde Saal vorher enthält einen leeren Sockel – an dieser Stelle befand sich die Statue im Film »Jäger des verlorenen Schatzes«.

Dort fand ich eine Gelegenheit, meinen Schlüssel auszuprobieren, wodurch eine Bodenluke geöffnet wurde. Ich durchquerte das Gewölbe, erlegte allerlei Skorpione und zündete am Ende die Fackel an. Ich kletterte in die Nische mit der zweiten Fackel und zog mich mit Hilfe der Peitsche nach oben. Ich sprang in die Nische gegenüber und nahm dem Skelett das lange **Bambusrohr** aus der Hand. Ich sprang wieder zurück und ließ mich die Kante hinab, um aus der Nische unter meiner Plattform einen roten Edelstein  zu holen.

Hinweis: Von der Plattform aus kann Indy mit Hilfe seiner Peitsche noch höher gelangen und auf die andere Seite springen, doch dieser Weg führt in eine Sackgasse. Indy findet später einen besseren Weg, um die Kugelfalle zu vermeiden.

In der Kammer, in der sich das Schlüsselloch befand, setzte ich das Bambusrohr in den Mund des in Stein gemeißelten Gesichts. Nun begab ich mich hinter das Gesicht, indem ich wieder in den runden Saal nebenan lief und dort in den Gang kroch. Das Bambusrohr half mir dabei, mit Hilfe meiner Peitsche nach oben zu gelangen.



So gelangte ich in einen Gang mit drei besonderen Bodenplatten mit einem Götzengesicht. Vorsichtig trat ich mit einem Fuß auf die erste Platte und wich schnell zurück: Eine Falle! Die Platte hätte mich nach unten gezogen, sodass ich in einem Feld aus Bambusspeeren aufgespießt worden wäre. Die zweite Platte war ebenso eine Falle, allein die dritte Platte schien einen harmlosen Weg zu öffnen.

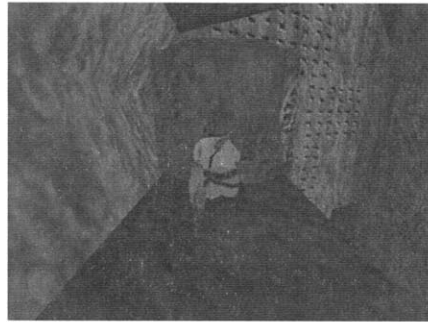
Hinweis: Bevor Indy den beschreitet, sollte er sich vorher einen Schatz holen, indem er vorwärts klettert, bis er in einen Gang gerät. Dort läuft er aber nicht weiter um die Ecke, sondern dreht sich um und springt in die Nische gegenüber. Wenn er dort sein Feuerzeug anzündet, sieht er den blauen Edelstein .

Klettereien

Unten vertrieben sich zahllose Schlangen ihre Zeit. In einer Ecke fand ich einen Block, auf den ich mich ziehen konnte. Ich kletterte noch etwas höher, ließ mich mit der Peitsche auf die andere Seite schwingen und nutzte die Sprossen, um nach oben zu gelangen. Da der Steinblock im Weg war, um weiterzuklettern, zog ich ihn nach links, kletterte an der Leiter um den Block unten herum und tauchte rechts neben ihm wieder auf. So konnte ich die Sprossen erreichen, die mich weiter nach oben brachten.

Hinweis: In der Nische rechts unten wartet ein grüner Edelstein . Indy muss sich allerdings

nach dem Einsammeln in die Schlangengrube fallen lassen, um den Weg zu den Sprossen zu wiederholen.



Ich drehte mich um und sprang mit Anlauf zur Plattform gegenüber, erreichte mit Mühe aber nur die Kante, an der ich mich nach links hangelte, um mich hochzuziehen. Ich lief um die Minipyramide aus Stein, drehte mich mit dem Rücken zum Abgrund und ließ mich hinab. An der Wand unter mir sah ich einen Eingang. Ich richtete mich so aus, dass ich genau vor dem Eingang hing, ließ mich fallen, rutschte einen Hang hinab und sprang genau an seiner unteren Kante zur Öffnung.



Die Öffnung war ein Fenster eines Schachts. Über mir schwebte eine rie-



sige Felskugel. Ich sprang auf die andere Seite des Schachts und krallte mich an der Kante der Nische unter der Kugel fest. Ich ließ mich ein Stück fallen, sodass ich an der Nische darunter landete. Ich hangelte ganz nach links und ließ mich ein weiteres Mal fallen. So gelangte ich in die Nische, die in der gleichen Höhe wie der Vogelkopf war. Die Peitsche schlug den Kopf ab, so dass er nach unten fiel und die Felsfalle auslöste.

Hinweis: *An dieser Stelle können Sie ein sehr nettes Easter Egg erobern, das Ihnen zugleich mehrere Medizinkästen bringt: Springen Sie hinunter und wiederholen Sie den ganzen Weg zum Fenster des Schachts (nach unten springen, Schlangengewölbe, Kammer mit Schlüsselloch, runder Saal, Leitern klettern). Von dort aus kann man zur Nische springen, an der sich der Felsen vorher befunden hatte. Sie führt zu einer Kammer mit fünf Schaltern. Indy muss sie in der Reihenfolge 4 - 5 - 3 - 1 - 2 betätigen, um eine Signalfolge zu produzieren, die eine Tür öffnet. Der Raum dahinter bildet das Wohnzimmer von Richard Dreyfuss in dem Film »Unglaubliche Begegnung der Dritten Art« nach; der Berg ist eine Nachbildung des Devil's Tower, wo dann die Begegnung mit den Außerirdischen inszeniert wurde. Schaut Indy aus dem Fenster, sieht er ein rotes Licht, das ein Ufo darstellen soll.*

Ich sprang dem Stein hinterher und verließ den Schacht durch den höhergelegenen der beiden Ausgänge. Er brachte mich zu einer weiteren Schlucht, in der mehrere Steinsäulen standen. Bevor ich mich auf eine Sprungserie begab, ließ ich mich hinab, um eine Nische unterhalb der Plattform, auf der ich stand, zu erreichen. Sie führte mich zu einem Schatz . Ich verließ die Stelle nach oben und gelangte wieder zur Schlucht.

Eine wahnwitzige Folge von schnellen Sprüngen brachte mich ans andere Ende. Ich hatte immer nur ein paar Sekunden Zeit, da sich Blöcke auf meine jeweils aktuelle Position schoben. Am Ende erreichte ich eine Nische.

Hinweis: *Diese Sprungfolge ist sehr schwierig und Sie benötigen wahrscheinlich mehrere Anläufe. Setzen Sie notfalls den Schwierigkeitsgrad herab.*

Auf die gleiche Weise ging es zurück, auf den Blöcken, die mich eben noch bedrängten. In der Mitte war eine pflanzenverhangene Nische, aus der ich mir einen Schatz holte.

Am Ende des »Wegs« gelangte ich in eine Höhle, die mich zu einer Statue brachte. Ich nahm das Kleinod und beeilte mich, den Raum zu verlassen: Der Boden stürzte ein.

Ich lief nur ein paar Schritte, als eine riesige Felskugel auf mich zu polterte. Ich wich schnell zurück, stellte mich an die Kante des Abgrunds, lief aber, nachdem die Kugel über meinem Kopf

vorbei war, schnell vorwärts, da die Bodenplatte, auf der ich stand, durch die Erschütterung nach unten fiel.

Das war aber nicht alles: Die Kugel kam wieder zurück. Ich rannte, so schnell ich konnte vorwärts, schlitterte den Hang hinunter, bewältigte den Abgrund mit meiner Peitsche und lief weiter. Da der Abgrund der Kugel nichts ausmachte, wickelte ich die Peitsche um einen Balken und zog mich nach oben. Kurz danach polterte die Kugel unter mir vorbei ...

Cheats (für Turm von Babel)

Drücken Sie **F10**, um die Eingabezeile zu erhalten. Hier geben Sie einen der folgenden Schummelcodes ein, den sie jeweils mit **↵** bestätigen:

TAKLIT_MARION ON

unverwundbar (*)

TAKLIT_MARION OFF

verwundbar

URGON_ELSA

alle Waffen

AZERIM_SOPHIA

allerlei Medizin-Packs, Heilpflanzen und Gegengifte

MAKEMEAPIRATE

in Guybrush, den Helden aus »Monkey Island«, bzw. in Indy zurück verwandeln (**)

FIXME

Indy befreien, falls er in der Grafik steckenbleibt

FRAMERATE

Frame-Rate, also Anzahl der Bilder je Sekunde, anzeigen

MEM

Speicherbelegung anzeigen

VERSION

Versionsnummer anzeigen

POLYS

Anzahl der verwendeten Polygone zeigen

ENDCREDIT

Abspann anzeigen, Spielende

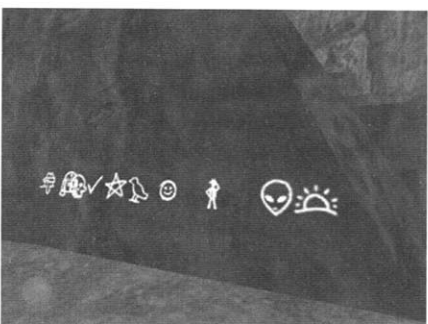
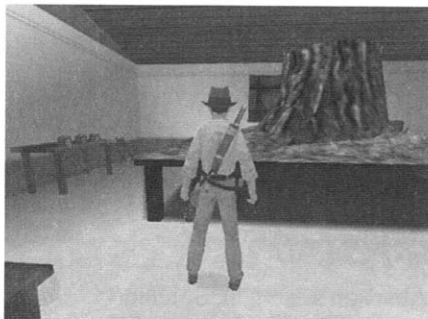
Außerdem ist der Cheat **NUB_WILLIE** verbreitet, der »kostenlose Tipps« offerieren soll. Zumindest in der deutschen Version ist dieser Cheat – auch in anderer Schreibweise – nicht aufgenommen worden.

(*) Mit Hilfe dieses Cheats kann Indy auf dem Tian-Shan-Fluss laufen, statt ihn mit dem Schlauchboot befahren zu müssen, und sich damit das Kapitel 3 erheblich erleichtern. Außerdem ist das Laufen auf der Lava in Kapitel 6 und 7 möglich, wodurch man sich einige schwierige Sprünge sparen kann. Auch in den Fahrten mit dem Jeep ist Indy samt Wagen unverwundbar; freilich dürfte es schwierig sein, das Fahrzeug wieder aus einer Schlucht herauszubekommen. Andererseits nutzt der Cheat nichts gegen die Lavamonster (Ausnahme: Lava-Wächter), Speergruben und Quetschfallen.

(**) Wenn Guybrush den Raketenwerfer benutzt, feuert er Hühnchen.

Auf www.mogelpower.de finden Sie für den Anfang jedes Levels einen Spiels-
tand.

Easter Eggs (für Turm von Babel)



Traditionell verstecken die Entwickler von LucasArts mehrere Gags im Spiel, die wir hier gesammelt verraten. Im

Lösungstext haben wir an den passenden Stellen auf die Easter Eggs hingewiesen.

- Wenn sich Indy an eine Wand stellt und die Kreide benutzt (Waffe vorher einstecken), malt er allerlei witzige Zeichnungen, darunter R2D2, ein Alien oder ein Herz mit der Inschrift »IJ + SH«. Höchstens zehn »Werke« sind gleichzeitig zu sehen.
- Wenn sich Indy in Kapitel 6 in die Ecke rechts neben den beweglichen Block hinter dem großen Gong stellt, zur Wand rechts daneben schaut und dort [Strg] drückt, erscheint das Porträt einer Frau, deren Identität wir nicht ermitteln konnten.
- Auf der Karte, die während des Ladens von Kapitel 9 erscheint, ist (über dem roten N von TEOTIHUACAN) der Name Melee Island zu sehen, eine fiktive Insel aus der Monkey-Island-Serie.
- Gegenüber des Dimensionstors zum Realitätsstück Palawan in Kapitel 16, das man über den orangefarbenen Aetheriumtunnel erreicht, führt ein Loch zur Friseurstube von »The Curse of Monkey Island«.
- Nachdem Indy in Kapitel 17 die Steinfalle durch Abschlagen des Vogelkopfs ausgelöst hat, sollte er den ganzen Weg zum Fenster des Schachts wiederholen (nach unten springen, Schlangengewölbe, Kammer mit Schlüsselloch, runder Saal, Leitern klettern). Von dort aus kann er zur Nische springen, an der sich der Felsen vorher befunden hatte. Sie führt zu einer Kammer mit fünf Schaltern. Indy muss sie in der Reihenfolge 4 – 5 – 3 – 1 – 2 betätigen, um eine Signalfolge zu produzieren, die eine Tür öffnet. Der Raum dahinter bil-

det das Wohnzimmer von Richard Dreyfuss in dem Film »Unglaubliche Begegnung der Dritten Art« nach; der Berg ist eine Nachbildung des Devil's Tower, wo dann die Begegnung mit den Außerirdischen inszeniert wurde. Schaut Indy aus dem Fenster, sieht er ein rotes Licht, das ein Ufo darstellen soll.

- Am Anfang des Spiels werden die Titelseiten von drei Zeitungen gezeigt. Die dritte Zeitung hat die Nummer 2187. Das entspricht der Zellennummer von Prinzessin Leia im Film »Star Wars: Eine neue Hoffnung«.
- Das Verzeichnis THEMES der ersten CD enthält eine Fülle von Artworks, Mustern, Icons, Sounds und sogar einen Cursor, um den Windows-Desktop dem Stil des Spiels anzupassen.
- In »Tomb Raider 4« hat Indiana Jones ein kurzes Gastspiel: Lara entdeckt ein aufgespießtes Skelett mit einer Peitsche in der Hand.



*Die Geschichte
der Adventures*



»Indiana Jones« ist nicht nur eine – wenngleich gelungene – Kopie von »Tomb Raider«, sondern scheint die endgültige Abkehr vom ehrwürdigen Genre der Adventures zu sein, deren erste Vertreter bereits in den 70er Jahren entstanden und dem einige der ältesten Computerspiele zuzuordnen sind. Nachdem Adventures bis Mitte der 90er Jahre populär waren, beginnt ihre Beliebtheit zu schwinden. Aufgrund der Entwicklung der Spiele vom Zeitvertreib für Freaks bis zum Massenprodukt, das Milliardenumsätze generiert, scheint für die anspruchsvollen Titel, die ein gehöriges Maß an Phantasie erfordern, nur noch wenig Platz zu sein: Obwohl die ersten beiden Teile um die Pirateninsel »Monkey Island« Anfang der 90er Jahre Kultstatus erreichten, war dem dritten Teil fünf Jahre später, 1997, nur ein Achtungserfolg vergönnt. Das war LucasArts, einst neben Sierra unbestrittener Meister im Entwickeln von Adventures, eine Lehre, den Helden Indiana Jones in eine neue Richtung zu stoßen: Aus dem endlos labernden 2D-Puzzler wurde ein wortkarger 3D-Held. Damit ist sein neuester Auftritt nah an dem, wie er sich in den bisherigen drei Hollywood-Streifen gibt, er verprellte aber Adventure-Liebhaber, denen 1992 mit »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« einer der besten Vertreter seiner Art beschert wurde und die sich seit dieser Zeit nach einer Fortsetzung sehnten.

LucasArts setzt mit seinem Richtungswechsel einen Trend fort, der bereits vor einigen Jahren begann und an dem

Core Design mit der Entwicklung von »Tomb Raider« seinen Anteil hatte. Immer häufiger werden Spiele, die vor einigen Jahren noch als reinrassiges Adventure erschienen wären, in einer 3D-Welt angesiedelt und mit Action angereichert, etwa Activisions Filmumsetzung »StarTrek: Der Aufstand«. Eine Fülle ähnlicher Titel, zum Beispiel »Drakan«, »Outcast« und »Prince of Persia 3D«, lässt sich aufzählen. Denen haben Lara Croft und Indiana Jones freilich einen Popularitäts- und damit Atmosphärebonus voraus.

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie etwas über die mehr als zwanzigjährige Geschichte der Adventures.

Anfänge

Das Adventure ist eines der ältesten Spielegenres. Seinen Namen erbt es vom ersten Vertreter, »Collosal Cave Adventure«, einem Spiel, das nur aus Text bestand: Das Programm beschrieb Satz für Satz eine Umgebung und der Spieler musste seine Anweisungen eintippen, um das *Abenteuer* voranzutreiben.

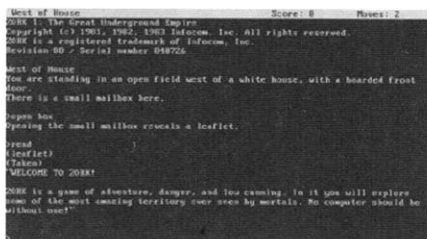
Ein so genannter Parser verarbeitet diese Eingaben wie »GO NORTH«, »OPEN DOOR« oder »GET LAMP«. Das ist jetzt drei Jahrzehnte her – die Zeit, als Großrechner regierten –, aber die Prinzipien, die das Spiel charakterisierten, gelten heute noch.

Ein Adventure ist den strengen Regeln unterworfen, die vom Programmierer festgelegt sind. Die Welt, in die der Spieler eingeladen wird, mag flexibel erscheinen, ist aber in Wirklichkeit relativ starr. Probleme lassen sich oft nicht so lösen, wie sie die Phantasie vorschlägt, sondern *nur* so, wie es vorgesehen wurde. Die einzige Wahlmöglichkeit besteht meist darin, Teilaufgaben in verschiedener Reihenfolge anzugehen.

Das frustriert manchmal, regt aber auf der anderen Seite die grauen Zellen an und macht den Reiz der Spiele aus: Das Knobeln, wie es nun weitergeht, welcher Hinweis verfolgt wird, welcher Gegenstand wie verwendet wird, das führte zur Beliebtheit von Adventures. Hinzu kommt, dass Adventures neben Rollenspielen naturgemäß eine dichte Story besitzen; in kaum einem ande-

ren Genre lässt sich so intensiv in das Geschehen eintauchen. Manche Titel regten gleich einem Buch die Phantasie derart an, dass sich die fehlenden Bilder im Kopf formten.

Die Faszination für die neue Spielgattung führte zur Gründung der legendären Firma *Infocom*, deren Textadventures wie »Zork« (dessen Nachfolger bis in die heutige Zeit reichen) und »The Hitchhiker's Guide To The Galaxy« (die Versoftung der Science-Fiction-Parodie »Per Anhalter durch die Galaxis«) Kultstatus erzielten. Der Parser der Infocom-Spiele verstand selbst komplexere Befehle wie »OPEN THE MAILBOX AND LOOK INSIDE« – Öffne den Briefkasten und schau hinein. Von »Zork« gab es auch eine deutsche Version, die aber über das Teststadium nicht hinauskam und nie in die Geschäfte gelangte.

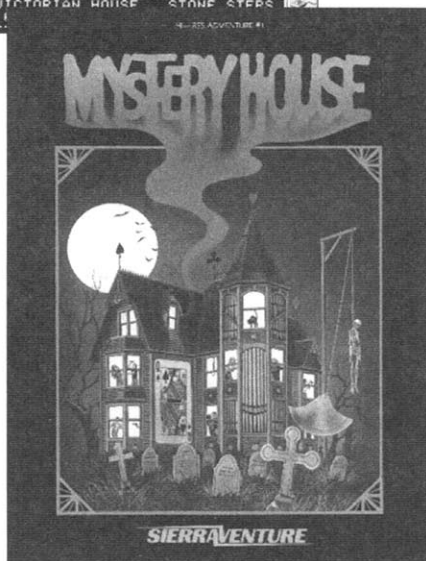
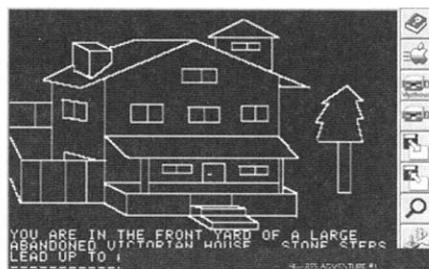


Zork I: The Great Underground Empire, 1978

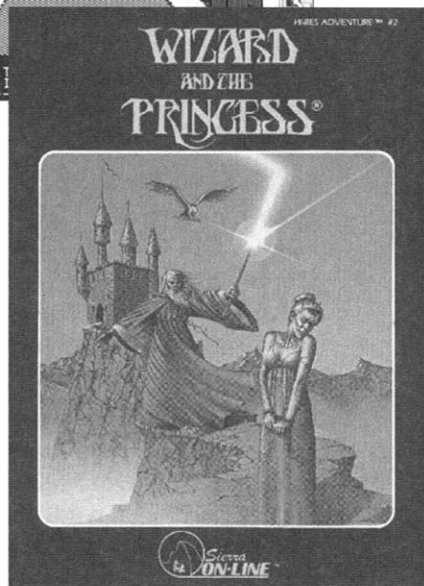
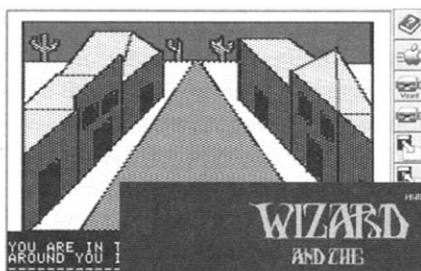
Grafiken

Die nächste Entwicklungsstufe war die Anreicherung um Grafiken. Zwar mussten immer noch Befehle eingetippt werden, aber die Beschreibungen wurden um Bilder ergänzt. Vorrei-

ter war die junge Firma *Sierra* mit ihrem Debut »Mystery House« im Jahre 1980. Das erste Sierra-Spiel erschien nur für den Apple II, aber der zweite Titel, »Wizard and the Princess«, wurde 1982 auch für den IBM PC und andere Rechner umgesetzt.



Mystery House, 1980



Wizard and the Princess, 1981

Inspiziert durch die Infocom-Spiele, schlossen sich 1983 vier Schulfreunde zusammen, um selber Textadventures zu entwickeln. Ihr Erstlingswerk »The Pawn« hatte einen sehr leistungsfähigen Parser, der rund 1000 Begriffe verstand.

Den Entwicklern bot sich die Möglichkeit einer kommerziellen Verwertung und in letzter Minute wurden die Texte um rund dreißig – für damalige Verhältnisse – aufsehenerregende Grafiken ergänzt. So erschien »The Pawn«

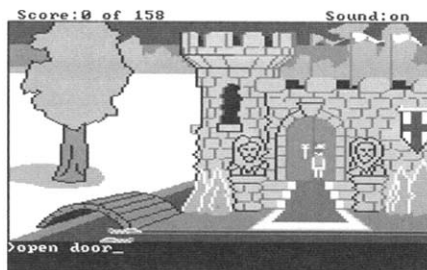
1985 als Debutspiel der jungen Firma *Magnetic Scrolls* – und errang einen Achtungserfolg. Ihr zweites Werk »The Guild of Thieves«, 1987 war noch besser; die Rezensenten überschlugen sich mit Lob. Die Grafiken waren revolutionär, sie unterstrichen die guten textuellen Beschreibungen und der Parser für die Eingaben übertraf sogar den von Infocom.

Der Spielebuchautor Theodor Isporidi, Adventurespieler seit den frühen Achtzigern, ruft sich ins Gedächtnis: »Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie ich den Parser des Spiels einmal überfordern wollte. Ich stand in einem Raum, in dem mehrere Gemälde hingen. Ein Rubens, Picasso und noch ein paar andere, ich kann mich nicht mehr an alle Maler erinnern. Ich gab grinsend Folgendes ein: »GET ALL PAINTINGS EXCEPT THE RUBENS PAINTING AND PUT THEM INTO YOUR BACKPACK.« (»Nimm alle Bilder, außer den Rubens, und stecke sie in deinen Rucksack.«) Anschließend wäre ich fast vom Stuhl gefallen, weil er genau das gemacht hat, was ich ihm angeschafft habe. Das werde ich wohl nie vergessen.“

Entwicklerteams, die sich auf Textadventures spezialisierten, schossen ab Mitte der 80er Jahre wie Pilze aus dem Boden. *Telarium* versicherte sich der Mitarbeit prominenter Autoren wie Michael Crichton (»Jurassic Park«), die teilweise ihre Bücher umsetzen ließen, teilweise sogar eigene Geschichten speziell für Adventures erdachten. *Synapse* schuf einen Parser,

der mit 1200 besonders viele Wörter verstand, und setzte ihn erstmals in dem Adventure »Mindwheel« ein. Für den Commodore 64 erschien das Spiel »Dallas Quest«, das auf der erfolgreichen TV-Serie »Dallas« basierte. Auch *Interplay* feierte frühe Erfolge mit dem Genre, etwa mit dem schrägen »Tass Times in Tone Town«.

Nach und nach gaben die Unternehmen den Spielern weitere Hilfsmittel mit auf den Weg. Die Eingabe des Textes wurde durch Wortlisten erleichtert. Die Abbildungen, die zunächst nur schmückendes Beiwerk waren, entwickelten sich langsam zu einem tragenden Element des Spiels. Einer der Vorreiter war wieder einmal Sierra mit Spielen wie »King's Quest«, wo der Spieler sich zusätzlich im Bild bewegen konnte (und musste). Besondere Kommandos galt es weiterhin einzutippen.



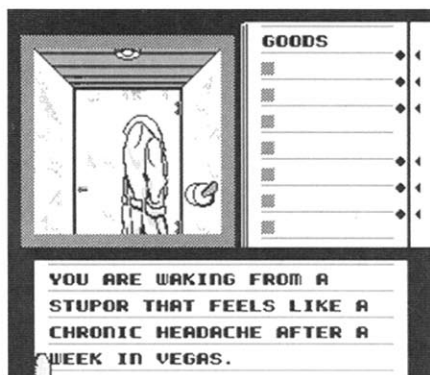
King's Quest I: Quest For The Crown, 1984

INDIANA JONES



King's Quest II: Romancing The Throne, 1985

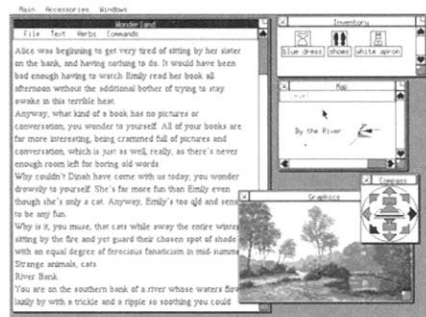
TMQ Software, die sich später in Icom Simulation umbauten, entwickelte mehrere Spiele mit einer sehr bedienerfreundlichen Engine: »DejaVu« (das auch für Nintendos NES umgesetzt wurde), »Uninvited« und »ShadowGate« besaßen Kompass, Karte, Inventar, Eingabefenster, Grafik jeweils in einem eigenen Fenster, wobei Größe und Position frei wählbar waren. Sätze wurden eingegeben oder aus Wortlisten zusammengedrückt, wobei man auch ins Bild klicken konnte.



DejaVu, 1985 (zu sehen ist die 1990 erschienene NES-Version)

Nach einer längeren Pause meldete sich Magnetic Scrolls mit »Wonder-

land« zurück, einem schönen Beispiel für illustrierte Textadventures. Auch hier ließen sich Windows-like in der 1990 erschienenen Umsetzung des Buchs »Alice im Wunderland« die Fenster für Text, Bild, Karte, Kompass und Inventar in Größe und Position frei anordnen. Adventures mit einem ähnlichen Komfort, wie »Spellcasting 101« und »Eric the Unready«, entwickelte die Anfang der 90er Jahre von einem Infocom-Veteranen gegründete Spieleschmiede Legend.



Wonderland, 1990

Auch aus Deutschland haben drei Spiele dieser Gattung ein wenig Unsterblichkeit erlangt: »Das Stundenglas«, »Die Kathedrale« und »Hexuma« von der Weltenschmiede, bestehend aus Harald Evers und Andreas Niedermeier. Sie sind in den frühen 90er Jahren bei Software 2000 erschienen.



Das Stundenglas, 1990



Hexuma - Das Auge des Kal, 1992



Die Kathedrale, 1991

Doch Textadventures waren zu dieser Zeit immer weniger gefragt und viele ehemals bekannte Namen verschwanden von Bildfläche.

Abschied vom Parser

Denn 1987 übernahm LucasFilm Games (später LucasArts) nach den Anläufen »Koronis Rift« und »Labyrinth« die Führungsrolle für Innovationen: »Maniac Mansion« verabschiedete sich vom Text-Parser; es gab keine Befehle mehr einzutippen; Aktionen wurden durch die Kombination einer Reihe abgedruckter Verben mit den Elementen der Grafik ausgeführt: Wenn mit einem Schlüssel eine Tür geöffnet werden soll, klickt man auf das Wort »Benutze«, kramt aus den Hosentaschen (im Adventure-Jargon Inventar genannt) den Schlüssel her-

vor und klickt dann auf die Tür: »Benutze Schlüssel an Tür«. Mit »klickt« war in den 80er Jahren zunächst nicht die Maus gemeint, die erst 1984 mit dem Macintosh von Apple ihr Debut hatte, sondern ein schnöder Joystick.



Maniac Mansion, 1987



Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, 1992

Diese SCUMM-Technik (Script Utility for Maniac Mansion) wurde in weiteren Spielen wie »Zak McKracken«, »Monkey Island« oder »Indiana Jones And The Fate Of Atlantis« verbessert und in ähnlicher Weise von anderen Herstellern übernommen. Mit seinem vollständigen Lösen von der Eingabezeile und seiner filmartigen Präsentation war »Maniac Mansion« das erste Spiel einer neuen Generation, mit ihm begann langsam das Ende der Textadventures.

Allerdings verschwanden die soliden Anweisungen ebenfalls vor einigen Jahren. Sie wurden ersetzt durch einen verbalen Kannibalismus ohne explizite Verbauswahl, bei der ein Mausklick »Betrachte«, »Nimm« oder »Öffne« gleichzeitig sein kann. Dafür wurden, eingehend mit der wachsenden Leistungsfähigkeit der Computer, Spiele immer lebendiger.

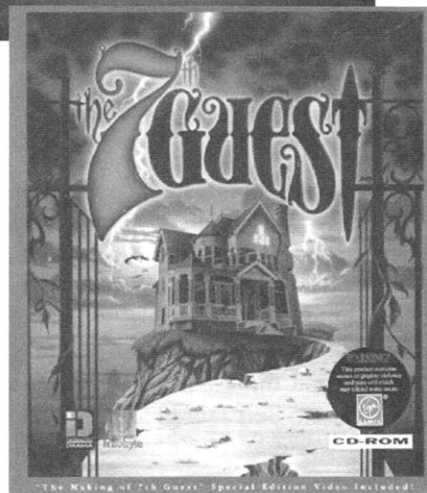
Obwohl einige der genannten PC-Spiele schon älter als zehn Jahre sind, werden sie zum Teil noch angeboten. »The Lost Treasures of Infocom« vereint zahlreiche Infocom-Perlen. Die Firma Activision bietet

im Internet die Infocom-Spiele »Zork 1-3« zum freien Download an. »The Roberta Williams Anthology« enthält vierzehn Spiele von Sierra, darunter die frühen Titel sowie die ersten sieben Teile der King's-Quest-Saga. »10 Adventures« ist eine Zusammenstellung der hervorragenden Adventure-Klassiker von LucasArts.

Das Zeitalter der CD

Die Einführung der CD-ROM brachte Neuerungen in zweierlei Hinsicht: Der große Speicherplatz und die weitflächige Etablierung von Soundkarten erlaubten es, Spielen eine Stimme zu geben. Heute ist die Synchronisation aller Sprecher Standardmerkmal eines Adventures. Und Dank der erhöhten Leistungsfähigkeit der 386er und 486er PCs sorgten hochauflösende Standbilder oder gar gefilmte Animationen für Bewunderung. Als erstes Spiel, das speziell für CD-ROM entwickelt wurde, wurde 1993 »The 7th Guest« von Trilobyte bekannt, eher ein Rätselspiel denn ein Adventure.

Doch das multimediale Zeitalter sorgte nicht nur für Freude. Ein Spielfilm ist zwar nett anzuschauen, eignet sich aber nicht sonderlich gut für Interaktionen. »The 7th Guest« war im Grunde genommen nur eine Sammlung von Knobelaufgaben, die durch Videosequenzen miteinander verbunden wurden. Die folgenden Spiele, bei denen Videos dominierten, zeigten endgültig, dass der Realismus mit verringerten Eingriffsmöglichkeiten erkauft wurde. Nur wenige dieser Titel, zu nen-



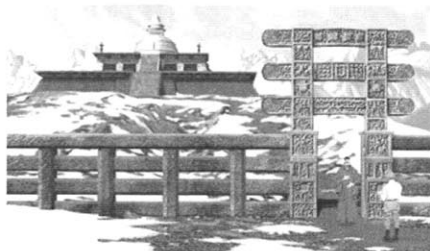
The 7th Guest, 1993

nen etwa »Phantasmagoria«, waren von Erfolg gekrönt.

Deswegen besann sich die Industrie wieder auf gezeichnete Grafiken, wobei Auflösung und Farbtiefe verbessert wurden, wie etwa bei »Baphomets Fluch« von *Revolution Software* oder »The Last Express« von *Broderbund*.

Eine gelungene Kombination aus Pinsel und Kamera präsentierte 1995 *Sanctuary Woods* mit »Das Rätsel des Master Lu«: Vor detailreichen, hochauflösend gezeichneten Bildern agieren »echte« Schauspieler; dank erstklassiger Lokalisation – der Held des Spiels wird von Lutz Mackensy, der deutschen Stimme von Philip Michael

Thomas, gesprochen – zählt es noch heute zu den besten Adventures.



Das Rätsel des Master Lu, 1995



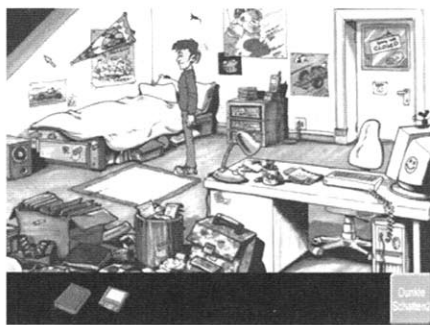
Baphomets Fluch, 1996

Fast immer blieben deutsche Software-Häuser bei der Entwicklung außen vor – keine auf Adventures zu beschränkende Beobachtung, denn die hiesigen Unternehmen hinken bei fast allen Genres der ausländischen Konkurrenz hinterher. Außer den erwähnten Textadventures der Weltenschmiede, den Comic-Adventures »Chewy – Esc von F5« (*Blue Byte*) und »Bazooka Sue« (*Starbyte*) sowie einigen Werbespielen wie »Time Trouble – Die Jagd nach der Formel« (*westka*) oder »Dunkle Schatten« (*art department*), Spielen, die zwar nett waren, aber nicht zum Bestseller avancieren konnten,

hatte Deutschland lange in diesem Genre nichts zu bieten.



Chewy – Esc von F5, 1995



Dunkle Schatten 2, 1996

Dem setzte *Topware* mit »Jack Orlando« (1997) ein Ende. Das liebevoll gestaltete (und eigentlich in Polen entwickelte) Adventure bietet Technik vom Feinsten: detailreiche, handgemalte und digitalisierte Zeichentrickgrafik mit 65.000 Farben, Sprachausgabe, die Synchronstimme von Don Johnson sowie ein Soundtrack von Klangkünstler Harold Faltermeyer. Jüngstes Beispiel für Programmierkunst aus deutschsprachigen Landen ist »Rent A Hero« von *Neo Design*, das mit einer exzellenten Grafik in 16,7 Millionen Farben und einer schönen Story aufwartet.



Jack Orlando, 1997

Heute

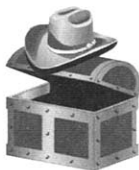
Früher, als Computerspiele ein Hobby von Freaks waren, die sich ausgiebig in virtuellen Welten verlieren konnten und wollten, hatte das Tüftelgenre Hochkonjunktur. Die meisten Spieler von heute suchen offenbar schnelle Erfolge und die kann ein Adventure nicht bieten. Seit Jahren gibt es keine nennenswerte Weiterentwicklung des Genres.

Zudem werden immer weniger klassische Adventures entwickelt, bei denen die Spielfigur mit der Maus navigiert wird, kein Wunder bei der geringen Nachfrage: Unter den 33 Spielen, die der VUD zur CeBIT Home 1998 auszeichnete, da sie sich mehr als 100.000 Mal verkauft hatten, war mit »The Curse of Monkey Island« gerade mal ein einziges Adventure.

Nicht ohne Grund hatte Blizzard sein (beinahe vollendetes) Spiel »WarCraft Adventures« mit Motiven seines zweiteiligen Echtzeitstrategie-Spiels eingestellt – Presse und Kunden gab man dazu nur eine undurchsichtige Erklärung. Und nicht ohne Grund trennten sich die lang erwarteten Titel »King's Quest 8« sowie »Indiana Jones und der Turm von Babel« von der klassischen

Ausführung und mutierten zu Action-Adventures à la »Tomb Raider«.

Hoffentlich wird es neben der Flut an Action-Adventures auch weiterhin hervorragende Adventures der alten Schule geben.





Colossal Cave – das erste Adventure

Die erste Fassung von »Colossal Cave Adventure« wurde 1972 von dem amerikanischen Höhlenforscher und Programmierer William Crowther geschrieben. Er untersuchte und kartographierte ein Grottensystem in Kentucky; dabei entwickelte er eine Software, um die Karten einen Plotter zeichnen zu lassen. Als Nebenprodukt dieser Arbeit programmierte er eine spielerische Simulation, die auf diesen Karten basierte. Mit einzutippenden Richtungsanweisungen navigierte man sich durch das Programm, das für jeden Ort eine Beschreibung lieferte.

Die Programmiersprache hieß Fortran, das zugrunde liegende Betriebssystem TOPS-10 und der Rechner war ein PDP-10 (Programmed Data Processor) der Firma DEC, ein 36 Bit verarbeitender Großrechner, der so teuer war, dass Firmen davon leben konnten, indem sie Rechenzeit an andere Unternehmen verkauften, und zugleich ein Computer, an dem der jugendliche Bill Gates viele Stunden verbrachte.

Weil der Rechner nur sechsstellige Dateinamen verkraftete, wurde das Spiel auch unter dem Namen ADVENT bekannt. (Ein ähnliches Schicksal, aber auf einem IBM-Rechner, der nur fünf Buchstaben verkraftete, wurde der Programmiersprache FORTH zuteil, die eigentlich FOURTH heißen sollte.)

Im Laufe der Jahre wurde »Colossal Cave« erweitert und auf die verschiedensten Rechnersysteme portiert. 1976 bereicherte Don Woods das Programm um Elemente, wie sie in den Büchern von Tolkien (»Der Herr der Ringe«) zu finden sind. Im gleichen Jahr wurde »Colossal Cave« in die Programmiersprache C umgeschrieben, die es für praktisch jeden Computertyp gibt. 1981 wurde das Spiel als »The Original Adventure« von *The Software Toolworks*, die später von *Mindscape* gekauft wurden, für den IBM PC auf den Markt gebracht.

»Colossal Cave« war nicht die erste Unterhaltungssoftware, denn Textspiele wie »Star Trek« oder »Hunt The Wumpus« entstanden Jahre eher, aber es war das erste Spiel, bei dem es ein Abenteuer zu erleben galt, es war der Vater des Adventures.

INDIANA JONES

Welcome to ADVENTURE!

Original development by Willie Crowther.

Major features added by Don Woods.

Conversion to BDS C by J. R. Jaeger

Unix standardization by Jerry D. Pohl.

Conversion to MS C and minor corrections by John W. Kennedy

Would you like instructions?

>yes

Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. (Should you get stuck, type »help« for some general hints. For information on how to end your adventure, etc., type »info«.)

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>east

You are inside a building, a well house for a large spring.

There are some keys on the ground here.

There is a shiny brass lamp nearby.

There is tasty food here.

There is a bottle of water here.

>get keys

ok.

>get lamp

ok.

>get food

ok.

>get bottle

ok.

>west

You're at end of road again.

>follow stream

You are in a valley in the forest beside a stream tumbling along a rocky bed.

>down

At your feet all the water of the stream splashes into a 2-inch slit in the rock. Downstream the streambed is bare rock.

>south

You are in a 20-foot depression floored with bare dirt. Set into the dirt is a strong steel grate mounted in concrete. A dry streambed leads into the depression.

The grate is locked.

>unlock grate

The grate is now unlocked.

>enter

You are in a small chamber beneath a 3x3 steel grate to the surface. A low crawl over cobbles leads inward to the West.

The grate is open.

>light lamp

Your lamp is now on.

...



*Interessante
Internet-Seiten*



Von der Vielzahl an Websites, die sich mit den Indiana-Jones-Spielen beschäftigen, haben wir eine Reihe empfehlenswerter Adressen herausgesucht. Beachten Sie, dass »Der Turm von Babel« in den USA »The Infernal Machine« heißt.

<http://www.thq.de>

Die Website des deutschen Vertriebs des Spiels. Schauen Sie hier nach Updates.

<http://indy.infernalmachine.net/>

Eine sehr empfehlenswerte Quelle für den Spielablauf an sich. Besonders nützlich ist die Auflistung von Bugs in dem Spiel und wie man sie umgeht.

<http://www.infernalmachine.net/>

<http://www.indyjones.net>

Gut gemachte und informative Adressen zum Spiel.



<http://homes.arealcity.com/IndyIm/index2.html>

Eine ebenfalls interessante Website, deren Angaben aber teilweise mit Vorsicht zu genießen sind.

<http://www.scummland.de>

Diese deutschsprachige Website hat sich alle Adventures von LucasArts zum Inhalt gemacht.

<http://www.indy-world.com/>

Eine umfassende Website über das Thema Indiana Jones allgemein.

<http://www.gzone.de/support/indy5/>

http://www.zdnet.de/spiele/tut/199912/indy/indy_00-wf.html

Deutschsprachige Komplettlösungen ohne Auflistung von Schätzen.

<http://www.mogelpower.de>

Die Support-Adresse für dieses Buch, betrieben von den Autoren. Ist zugleich eine der größten Cheat-Sammlungen.

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner

EIN SPIELEFÜHRER DURCH

TOMB RAIDER 4

TOMB RAIDER 3

TOMB RAIDER 2

TOMB RAIDER 1

TOMB RAIDER
DIRECTORS CUT

FÜR PC UND PLAYSTATION

ALLE CHEATS



LÖSE -UND LeseBUCH

René Meyer
Marius Faust

X GAMES

Tomb Raider 4, 3, 2, 1 und Director's Cut

Marius Faust/René Meyer

ca. 220 Seiten

ISBN 3-8272-9076-7

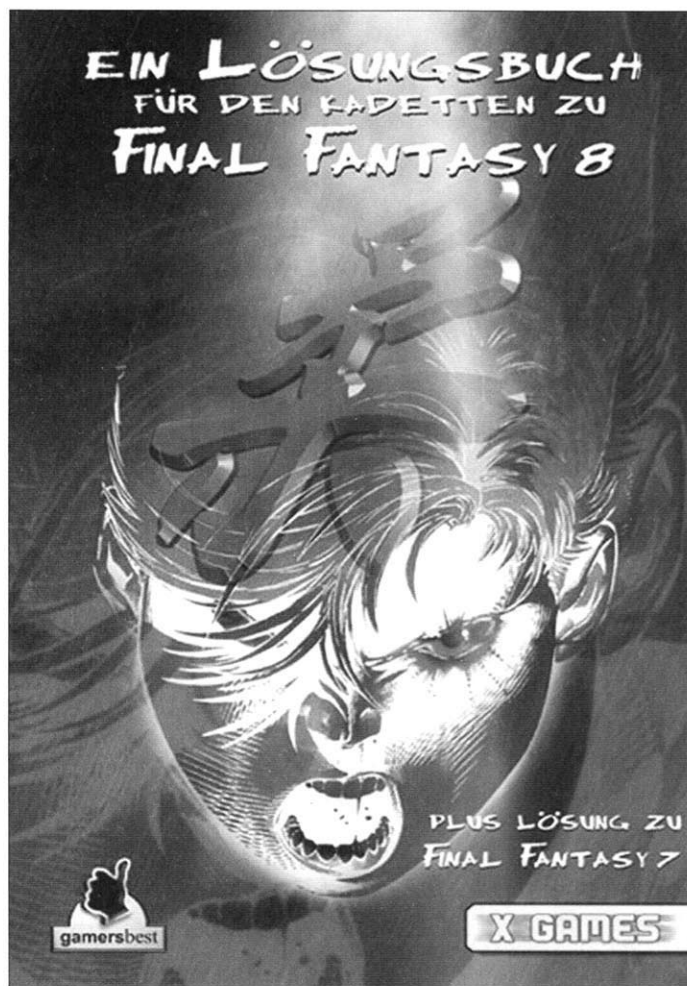
DM 19,95/öS 146,-/sFr 19,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Pearson Education Deutschland GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-0 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



**Final Fantasy 8 +
Final Fantasy 7 für
PC und Playstation**

Marc Beckersjürgen

ca. 200 Seiten

ISBN 3-8272-9080-5

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Pearson Education Deutschland GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-0 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de

INDIANA JONES

UND DER TURM VON BABEL

Nach langer Wartezeit ist der berühmteste Archäologe wieder auf die PC-Monitore zurückgekehrt. Sein jüngster Auftrag verbindet Adventure und Action, knackige Rätsel und Geschicklichkeit. Unser Lösungsbuch hilft über Klippen, beschreibt ausführlich jedes Kapitel (inklusive Geheimlevel), zeigt, wo sich jeder Schatz befindet, damit der Spieler den maximalen IQ-Wert von 1000 Punkten erreicht, verrät Schummeltricks und viele Tipps, die das Spielen erleichtern.

Dieses Buch bietet:

- Detaillierter Lösungsweg für Indiana Jones und der Turm von Babel
- Alle Schätze gefunden = maximaler IQ-Wert
- Cheats, die Indy unter anderem unverwundbar machen
- Weiterführende WWW-Adressen, zum Beispiel zu Spielständen.
- Viele Abbildungen

sowie zwei super Extras:

- Lösungen für die Vorgängerspiele »Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« sowie »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«
- Detaillierter Report über die Anfänge und die Entwicklung des Adventure-Genres

Created by

Markt&Technik

X GAMES

www.mut.de

www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9055-4



9 783827 290557

DM 19,95 öS 146,-