

Indiana Jones
and the Last Crusade

Mitspielende Personen

- Brody, Marcus, bester Freund von Indy
- Donovan, Walter, reicher Industrieller
- Hitler
- Irene, Indys Sekretärin
- Jones, Indiana, der Held des Abenteuers
- Jones, Henry, Indys Vater
- Klavierspieler im Zeppelin
- Mann mit der Zeitung auf dem Flughafen
- 2 Mechaniker auf dem Flughafen
- Oberst Vogel
- 2 Revolvermänner, die einen zu Donovan bringen
- Schneider, Elsa, Kollegin von Henry bei der Suche nach dem Gral
- Schaffner im Zeppelin
- Soldat in Berlin
- Soldaten auf dem Weg nach Iskenderun
- 10 Soldaten im Schloß Brunwald
- Soldaten im Zeppelin
- Studenten (viele) im Barnett College
- Wache beim Schlagbaum auf dem Weg nach Berlin
- Wache in der Bibliothek in Venedig

Lösung

In der Universität: Das Spiel beginnt im Barnett College in New York, in dem man als Professor angestellt ist. Da man beim letzten Abenteuer etwas naß geworden ist, kleidet man sich erst einmal um und steht dann neben dem Boxring. Da man im Verlauf des Spiels wohl den einen oder anderen Boxkampf bestreiten muß, kann man hier schon mal üben. Dazu muß man sich aber hinten in der Umkleidekabine umziehen. Nach einigen Runden zieht man sich wieder um und verläßt den Gymnastikraum.

Draußen findet man Marcus. Mit ihm kann man sich über die Geschehnisse in der Uni während Indys Abwesenheit unterhalten und erfährt so, daß sich Professor Mulbray in einer unangenehmen Situation befindet, da ihm der neue Geologe (John Reid) zum Kauf eines vermeintlichen archäologischen Fundes überredet hat. Dieser hat sich dann aber als Fehlinvestition herausgestellt.

Anschließend geht man in sein Büro, das ist das Zimmer links neben dem Gymnastikraum. Dort warten schon jede Menge aufgebrachte Studenten auf ihre Zeugnisse und lassen einen einfach nicht durch. Man hat hier nun zwei Möglichkeiten:

1. Entweder man sagt den Studenten, daß es sicher eine Lösung gibt, die fair für alle ist, und bittet Irene, daß sie eine Liste aller Studenten machen soll,
2. oder man bietet den Studenten an, einen anderen Lehrer zu finden. Da alle Archäologie-Professoren zur Zeit ausgebucht sind, muß daher eine Geologe herhalten, und da hat man ja einen angeblichen Kandidaten: John Reid.

Danach kann man endlich in sein Büro. Im ersten Fall stehen die Studenten immer noch draußen und man kann den Raum nur durch das Fenster wieder verlassen, im zweiten Fall sind sie weg und man hat seine Ruhe. Von seinem Schreibtisch nimmt man nun die Werbesendungen, die Briefe, die Papiere und das Päckchen, bis auf letzteres legt man aber wieder alles zurück. Das Päckchen ist von Henry und sollte geöffnet werden, so daß man sein Gral-Tagebuch in den Händen hält.

Dann verläßt man die Uni – entweder durch das Fenster oder aber, wenn man den Studenten Reid als neuen Professor besorgt hat, wahlweise durch die Türe. Draußen wird man von zwei Männern zu Walter Donovan gebracht. Der hat einen Stein gefunden, der einen Hinweis auf den Ort des heiligen Grals enthält. Ein weiterer Hinweis soll in einem Grab in Venedig zu finden sein. Donovan bittet einen, die Expedition zu übernehmen, und erzählt einem, daß Henry ehemals Teamleiter der Expedition war, bevor er verschwunden ist.

In Henry's Haus: Also begibt man sich erst einmal in Henry's Haus (reisen!), in das eingebrochen wurde. Neben der Türe nimmt man die Pflanze und die Tischdecke vom Tisch. Noch ist die Truhe aber abgeschlossen. Daher geht man zum schräg stehenden Bücherregal und drückt es, so daß es umkippt. Auf der Rückseite findet man einen Klebestreifen, den man an sich nimmt. Bevor man wieder geht, nimmt man sich noch das kleine Bild im Schlafzimmer, auf dem ein Pokal abgebildet ist.

Man geht nun wieder in die Uni in sein Büro und benutzt das Glas aus dem Schrank zwischen den beiden Fenstern mit dem Klebeband. Dieses enthält ein Lösungsmittel, mit dessen Hilfe sich ein kleiner Schlüssel vom Klebeband ablöst.

Mit diesem kann man in Henrys Haus die Truhe am Eingang öffnen und ihr ein Buch entnehmen. Dieses ist ein altes Tagebuch, daß dem Gralbuch zum Verwechseln ähnlich sieht. Nun ist man gerüstet für die Reise nach Venedig.

In Venedig: Dort angekommen wird man von Dr. Elsa Schneider begrüßt. Diese bringt einen in die Bibliothek, in der Henry verschwunden ist, während Marcus eine Gondelfahrt macht. In der Bibliothek erfährt man, daß Henry noch etwas von römischen Ziffern gesagt haben soll, die er erfolglos gesucht habe. In der Bibliothek kann man einige Bücher an sich nehmen, da für den weiteren Spielverlauf zwar sehr hilfreich, aber nicht unbedingt nötig sind. Diese findet man alle in dem unteren Gang durch die Reihen mit den Bücherregalen. Insgesamt gibt es drei Bücher: Bei den Monographien bekannter Diktatoren kann man sich Hitlers Biographie nehmen (das schräg gestellte Buch in der vierten Reihe von unten), bei den 'Do It Yourself'-Büchern findet man ein Buch mit dem Titel "Wie fliegt man einen Doppeldecker" (das schwarze Buch in der zweiten Reihe von unten inmitten der wie eine Enzyklopädie aussehenden

Reihe) und im Regal mit den Karten des antiken Italiens gibt es ein Buch mit dem Titel "Geheimnisse italienischer Katakomben" (das gelbe Buch in der zweiten Reihe von unten). In der Bibliothek kann man ebenfalls eine Absperrung finden. Hier gilt es die rote Kordel und den mittleren Metallpfosten an sich zu nehmen. Dann geht man wieder nach draußen zum Cafe.

Dort geht man ganz zum Ende zu den Verliebten. Auf deren Tisch steht eine Weinflasche, die die beiden aber nicht hergeben wollen. Erst wenn man diese näher untersucht und feststellt, daß es sich um einen schlechten Jahrgang handelt, kann man sie in seinen Besitz bringen. Auf dem Weg zurück zur Bibliothek kommt man an einem Brunnen vorbei. Hier kann man die Weinflasche mit Wasser füllen.

Wieder in der Bibliothek stellt man sich vor eines der Fenster und sieht in das Gral-Tagebuch. Hier ist ein ähnliches Fenster abgebildet, daß es nun zu suchen gilt. Wenn man sich alle Fenster der ehemaligen Kathedrale ansieht, erkennt man irgendwann genau das richtige. Alle anderen Fenster sehen der Zeichnung im Gralbuch nur ähnlich. Dort steht auch unter der Abbildung ein Satz wie "Willst du hinein, folge der dritten von links". Links und rechts von dem Fenster stehen zwei Säulen mit je einer Inschrift, auf der drei Zahlen zu sehen sind. Man muß hier der Anweisung folgend die dritte Zahl der linken Inschrift (oder etwas entsprechendes) lesen und mit dem Metallpfosten die Bodenplatte zerschlagen, die diese Ziffer enthält. Kurz darauf erscheint eine Wache und man springt hinunter in die Katakomben, um zu entkommen.

In den Katakomben: Unten ist das Buch über die Katakomben eine wertvolle Hilfe, den es enthält einen Lageplan. Man startet auf der Karte in der oberen Abbildung links oben. Man verläßt den Raum nun durch den linken Ausgang, geht nach schräg rechts oben und dann nach schräg rechts unten, bis man in einem Raum ankommt (aufgrund der Dunkelheit kann man immer nur ein Stück weit sehen). In diesem Raum nimmt man den Arm des Skeletts, der gut als Haken zu gebrauchen ist. Durch den rechten Ausgang verläßt man die Höhle wieder und geht nach oben, nach rechts und wieder nach unten in den nächsten Raum (jeweils an der ersten Gabelung). Dort zerzt man an der Fackel, diese läßt sich in dem trockenen Schlamm aber nicht lösen. Also benutzt man die Weinflasche mit der Fackel und schon löst sich die Fackel. Wenn man sie aber an sich nehmen will, erkennt man, daß sie nur ein Hebel ist, und man fällt durch eine Falltüre.

Auch das untere Labyrinth ist in dem Katakomben-Buch abgebildet: es ist das kleine untere. Man geht hier nach rechts oben und an der Kreuzung nach rechts. An der nächsten Kreuzung geht man dann nach links (also auf dem Bildschirm nach rechts), hier kommt man zu einer Brücke. Hinter dieser kommt man in eine Höhle mit einer Inschrift, die man näher untersuchen sollte. So erfährt man, daß entweder der Bericht der Äbtin Hildegard von Bingen oder der Zeitungsausschnitt über das "Neue Evangelium" eine richtige Beschreibung des Grals ist. Dann verläßt man die Höhle wieder und befestigt den Haken an dem Holzstöpsel in der Decke, aus dem Wasser tropft. Mit der Peitsche kann man diesen dann herausziehen und das Wasser aus der Höhle darüber fließt ab. Nun geht man solange nach links, bis man in einen Raum mit einer Leiter kommt. Hier kann man wieder in die oberen Katakomben kommen. ¡p!

Oben geht es wieder nach rechts aus der Höhle heraus und an der nächsten Kreuzung nach rechts unten. Der Raum, den man nun erreicht, war vorher mit Wasser gefüllt, ist nun aber frei begehbar. Man verläßt die Höhle durch den rechten Ausgang und bewegt sich an der nächsten Kreuzung nach oben. Dann kommt man in einen Raum mit einer Maschine. Hier benutzt man die rote Kordel mit der Maschine, um sie zu reparieren, und drückt dann auf das Rad weiter rechts. Damit läßt man an anderer Stelle eine Hängebrücke herunter. Anschließend verläßt man die Höhle wieder und geht zur Kreuzung zurück. Dort geht man nach links (auf dem Bildschirm also nach rechts) bis zur nächsten Kreuzung. Hier geht man nach oben und folgt dem Weg bis zur nächsten Höhle. Hier findet man drei Statuen neben einer Türe. Im Gral-Tagebuch kann man nachsehen, wie die Statuen durch Drücken einzustellen sind. Dabei muß man zuerst die rechte Statue ändern (denn sie bewegt auch die linke mit), dann die linke (denn sie ändert auch die mittlere) und schließlich die mittlere. Im Gralbuch steht nicht nur die richtige Kombination, sondern auch eine solche, die zum Tod führt. Man braucht hier aber keine Angst zu haben, da die vermeintlich tödliche Kombination nur eine Falltüre öffnet und man bei der Kanalisation beim Gullideckel landet. Hat man die richtige Kombination eingegeben, dann öffnet sich die Türe und man kann den nächsten Teil des Labyrinths begehen.

Hier folgt man dem Weg bis zur ersten Kreuzung und geht dann nach rechts (auf dem Bildschirm nach links) und geradeaus über die nächste Kreuzung. Dann kommt man in einen Raum mit Brücke, die herunter gelassen ist, da man die Maschine repariert und betätigt hat. Man verläßt die Höhle auf der anderen Seite und geht immer geradeaus bis zur nächsten Höhle, die man einfach durchqueren kann. Bei

der nächsten Gelegenheit geht man wieder nach oben und folgt dem Weg nach links bis zur folgenden Höhle. Dort stellt man sich vor die Schädel auf dem Tisch und und schaut ins Gral-Tagebuch. In diesem sind Noten dargestellt. Noten auf der obersten Linie entsprechen dem linken Schädel, solche auf der zweiten Linien von oben dem zweiten Schädel von links u.s.w.. Entsprechend der Abbildung der Noten muß man nun auf die Schädel drücken, um die Tür zu öffnen.

Den Gang dahinter geht man ganz nach unten und bei der nächsten Gelegenheit wieder ganz nach oben. Bei der nächsten Abzweigung geht es dann erneut nach ganz unten und dort nach links (auf den Bildschirm nach rechts) bis zur zweiten Kreuzung. Nach geht man nach oben bis zur zweiten Kreuzung und dort nach rechts. An der nächsten Abzweigung schließlich geht man wieder nach unten und folgt dem Weg in die Höhle mit dem Sarg, den man vielleicht schon durch das Gitter in der Kanalisation gesehen hat. Hier öffnet man den Sarg und sieht ihn sich genauer an. So erfährt man von der Stadt Alexandretta, auf deren Ruinen Iskenderun erbaut wurde. Dort ist der Gral zu finden. Statt nun durch das ganze Labyrinth zurück zum Gullideckel zu laufen, kann man einfach das Schloß an dem verrosteten Gitter weiter rechts öffnen. Dann steht man direkt in der Kanalisation und kann wieder nach oben zum Cafe klettern.

Dort trifft man auch wieder auf Elsa und Marcus. Marcus weiß, das Henry im Schloß Brunwald nahe der Grenze zwischen Österreich und Deutschland gefangen gehalten wird. Statt also den Gral direkt zu suchen, befreit man erst einmal den Vater. Marcus macht sich schon mal nach Iskenderun auf, während Elsa einen nach Europa begleitet.

Wenn man in den Katakomben ist, kann man nicht mehr in die Bibliothek zurück steigen, da ja oben die Wache wartet. Also geht man von dem Raum mit der Fackel rechts heraus und dann immer nach rechts in die nächste Höhle. Diese verläßt man auf der anderen Seite und geht nach rechts oben. Dort kommt man zur Kanalisation, die aber durch ein Gitter versperrt ist. Allerdings kann man hier durch einen Gullideckel wieder nach oben zum Cafe kommen. Wenn man also etwas vergessen hat, kann man dies nun in aller Ruhe nachholen.

Schloß Brunwald: Zunächst geht man alleine ins Schloß; Elsa bleibt im Wagen zurück. Nachdem man von dem Butler ins Schloß vorgelassen wird, hat man drei Möglichkeiten, sich seiner zu entledigen:

1. Man schlägt ihn ohne Gespräch sofort k.o..
2. Man fragt ihn, ob er Verwandte in der Stadt hat, und sagt ihm, daß sein Neffe Otto in Salzburg zwar unverletzt ist, er ihn aber unbedingt sehen muß. Da der Butler noch nicht ganz überzeugt ist, beweist man ihm, daß man Otto kennt. Dann macht er sich aus dem Staub.
3. Die anderen Gespräche führen irgendwann unvermeidlich dazu, daß man den Butler ebenfalls k.o. schlägt.

Kurz danach erteilt ein Oberst einem Soldaten den Befehl, ein Bild von dem Gral zu bewachen.

Man geht nun durch den Durchgang nach hinten, dann nach unten und schließlich nach rechts bis zum Ende. Es gibt hier einige Türen, hinter denen teilweise recht uninteressante Räume liegen. Hier werden deshalb nur die wichtigen erwähnt. Am Ende kommt man in einen langen Gang. Hier geht man durch die Tür rechts unten und redet mit dem betrunkenen Soldaten. Man kann hier einige Informationen abstauben, von denen zumindest eine ziemlich wichtig ist. Um an diese Informationen heranzukommen, geht man wie folgt vor:

1. Man fragt ihn, was er hier tut, und sagt ihm, daß man hier keinen Philosophen erwartet hätte. Nach seinem Vorgesetzten befragt, erfährt man den Namen des Oberst: Vogel.
2. Man fragt ihn, was er hier tut, und sagt ihm, daß man hier keinen Philosophen erwartet hätte. Er gibt einem dann den Tip, den großen Kerl im dritten Stock zu meiden, wenn er nicht betrunken ist. Außerdem sei der Soldat bei der Alarmanlage ein Bücherwurm.
3. Man fragt ihn, was er hier tut, und sagt ihm, daß man hier keinen Philosophen erwartet hätte. Nach der Frage, ob das Schloß gut bewacht sei, teilt er einem mit, daß nur ein gutes Dutzend Soldaten im Schloß sind.

4. Man fragt ihn, wie es ihm geht, und erfährt so, daß sein Bier zur Neige gegangen ist. Wenn man dann neues für ihn holen will, rückt er seinen Krug heraus.
5. Schließlich kann man ihn auch k.o. schlagen, um an seinen Krug heranzukommen.

Nun geht man durch eine der beiden anderen Türen auf der rechten Seite des langen Gangs und kommt so in die Küche. Hier füllt man den Krug an dem Bierfaß und leert ihn wieder über den Kohlen im Kamin. Wenn der Dampf sich verzogen hat, kann man sich den nun kühlen Schweinebraten nehmen und füllt den Krug erneut mit Bier. Dann geht man zur Empfangshalle zurück.

Nun geht man nach rechts heraus: entweder oben am Wandteppich entlang oder ganz unten durch den Durchgang. Im letzten Fall muß man noch durch eine weitere Türe, in beiden Fällen kommt man aber auf den gleichen Flur. Ab jetzt laufen einem immer wieder Wachen über den Weg. Man kann diese alle k.o. schlagen, wenn man gut genug ist. Allerdings kommt man an allen Wachen auch gewaltlos vorbei. Die erste Wache patrouilliert in dem Gang nach unten. Von ihr wird man gefragt, ob man in offiziellem Auftrag da sei. Man teilt ihr mit, daß man den Gefangenen verhören soll. So erfährt man, daß Henry im dritten Stock ist. Man sagt der Wache nun, daß man von einer Spezialeinheit der Gestapo und der Nachfolger Dietrichs sei. Die Wache weiß von Dietrich, man fragt sie daher, woher und welche weiteren Informationen sie habe. Dann kann man sie gefahrlos passieren. Alternativ kann man der Wache einfach den mit Bier gefüllten Krug anbieten. Dann sollte man ihn aber in der Küche wieder auffüllen. Hinter der Türe auf der rechten Seite liegt die Kleiderkammer, hier kann man sich eine Diener-Uniform nehmen. Wieder draußen geht man durch die obere Türe auf der linken Seite. Dort kommt man in einen Rittersaal, in dem man auf die Ritterrüstung beim blauen Vorhang drückt. Dann fällt die Axt aus der Hand der Rüstung und beschädigt den Teppich. Diese Markierung ist später im Spiel wichtig. Außerdem kann man auf die linke Statue des Kamins drücken und findet so einen geheimen Ausgang aus dem Schloß. Wenn man hier herausgeht, sieht man, daß Elsa nicht mehr im Wagen sitzt und vielleicht gefangen wurde. Wieder im Schloß geht man im Erdgeschoß vom Rittersaal weiter nach oben und trifft auf eine weitere Wache. Dieser sagt man, daß man Lederjacken verkauft. Auf die Frage, wie man hereingekommen sei, erwähnt man den Passierschein, und sagt ihr, daß eine Jacke 15 Mark kostet. Die bekommt man dann auch von ihr. Wenn man sich mit ihr schlägt und gewinnt, durchsucht man sie und kommt so ebenfalls zu dem Geld.

Nun geht man die Treppe hoch und am Ende des Gangs nach links (auf dem Bildschirm nach rechts). Dort geht man in das Zimmer und öffnet die Truhe. Wenn man diese untersucht, findet man weitere 50 Mark. Man zieht nun die Diener-Uniform an und verläßt den Raum wieder durch die Türe. Den Durchgang sollte man noch nicht benutzen, da dahinter eine sehr starke Wache steht. Dann geht man weiter nach unten. Der Wache in dem langen Gang unten gibt man das Bild aus Henrys Schlafzimmer, dann verschwindet sie. Wenn man sich mit ihr schlagen will, kann man sich das Umziehen sparen.

Wenn man das Bild abgegeben hat, bringt der Soldat das Bild zu Oberst Vogel. Der teilt dem Soldaten die Safekombination mit und versteckt dieselbe in die mittlere rechte Schublade des Aktenschanks.

In dem langen Gang unten geht man durch die Türe rechts oben und schaut durch das dreiteilige Fenster. Dort erkennt man Elsa mit einigen Nazis. Wieder auf dem Gang geht man nach ganz rechts und wieder nach oben. Dort geht man durch die Türe auf der linken Seite und öffnet die Truhe. Darin findet man eine Uniform. Diese ist zwar zu klein, aber wenn man sie untersucht, findet man einen kleinen Messingschlüssel. Mit diesem kann man in der Kleiderkammer im ersten Stock das Schloß über der grauen Uniform öffnen. Bevor man aber runtergeht, sollte man wieder seine eigenen Sachen anziehen, da die Wachen unten einen sonst doch angreifen. Wenn man die graue Uniform hat, geht man wieder nach oben in den Raum, in dem man das Geld in der Truhe gefunden hat. Hier zieht man die graue Uniform an und geht durch den Durchgang. Der Wache sagt man, daß man in offiziellem Auftrag hier sei, dann belästigt sie einen nicht mehr. Dann geht man wieder auf den Flur bei dem Zimmer, in dem man die Uniform mit dem Schlüssel gefunden hat, und geht nach rechts. Die Wache hier fragt man, wie der Wachdienst sei und zeigt sich verwundert, daß sie einen nicht erkennt. Da die Wache ziemlich pampig ist, macht man sie darauf aufmerksam, daß ihr Ton einem höheren Offizier gegenüber nicht angemessen ist. Da sie trotzdem einen Beweis haben will, sagt man ihr, sie könne ja Oberst Vogel holen, der würde einen kennen. Hierzu muß man den Namen des Oberst aber von dem Betrunknen erfahren haben, ansonsten kommt man um einen Boxkampf nicht herum. In dem Gang nach rechts unten findet man hinter der linken Türe einen Erste-Hilfe-Kasten, den man einsteckt und dann gebrauchen sollte, wenn man von den vielen Kämpfen schon etliches an Ausdauer verloren hat. Bevor man aber die Treppe nach oben geht, sollte

man erst einmal den Gang nach links nehmen und nach oben gehen. Dort geht man dann durch die Türe ganz links und kommt in den Raum mit der Alarmanlage. Der Wache dort gibt man Hitlers Biographie, worauf sich diese zum Lesen zurückzieht. Nun kann man das Bier aus dem Krug in die Lüftungsschlitze der Alarmanlage schütten und zerstört diese so für immer. Dann verläßt man den Raum wieder und geht zu dem Raum ganz rechts. Der Wache hier sagt man, daß man in offiziellem Auftrag hier sei und daß man neu wäre. Auf die Frage nach den neuen Befehlen fragt man den Soldaten, ob er befugt sei, geheime Dokumente zu sehen, dann hat man endlich Ruhe. Durch das Fenster in diesem oder im angrenzenden Raum kann man nun auf die Fassade klettern, wo man sich wieder seine eigenen Sachen anzieht. Dann geht man nach ganz rechts und öffnet das Fenster. Drinnen drückt man auf den losen Stein über dem Fenster und klettert wieder hinaus. Wenn man nun die Peitsche mit dem Stein benutzt, kann man sich zur Palisade hinüberschwingen und zum dritten Stock hochklettern.

Oben öffnet man die Fenster, hinter einem findet man dann endlich Henry. In diesem Zimmer holt man sich 75 Mark aus dem Schrank. Da Henry sich weigert, aus dem Fenster zu klettern, muß man ihn erst einmal alleine zurücklassen, um einen für ihn angenehmeren Fluchtweg zu finden. Wieder draußen auf dem Sims springt man nach unten und geht wieder durch das linke oder das rechte Fenster. Dort zieht man sich wieder die graue Uniform an, um unerkant herumlaufen zu können. Deshalb darf man auch nicht durch das mittlere Fenster, denn dort wartet ja eine Wache. Man geht nun vom zweiten Stock aus über die Treppe nach oben. Der Wache oben sagt man, daß ihre Hose zerknittert ist, ihre Jacke eine Fleck hat und sie einem aus dem Weg gehen soll, dann kann man auch an ihr immer gefahrlos vorbei. Nun betritt man die erste Türe auf der linken Seite und kommt in das Büro des Oberst. Dem Hund gibt man den Schweinebraten, dann verzieht er sich in seine Hütte und man kann den Aktenschrank durchsuchen. Darin findet man man einen Passierschein mit der Safekombination auf der Rückseite. Außerdem kann man sich den Pokal auf dem Schrank mitnehmen.

Dann geht man wieder ganz nach unten in die Küche und füllt den Pokal mit Bier. Unten muß man sich wieder seine eigenen Sachen anziehen, um nicht von den Wachen im Erdgeschoß belästigt zu werden. Umgekehrt muß man oben wieder die graue Uniform überstreifen.

Im zweiten Stock geht man in dem Gang ganz unten links in die Kammer mit den Gemälden. Ganz links in diesem Raum findet man ein Bild der Mona Lisa, das man zur Seite drücken kann. Den Safe dahinter kann man nun dank der vorhandenen Safekombination öffnen. Darin findet man zwei Bilder des Grals: dasjenige aus Henrys Schlafzimmer und ein weiteres. Man sollte sich das Aussehen des Grals merken, um ihn später wieder zu erkennen.

Nun geht es wieder ganz nach oben und diesmal in den Westtrakt. Dort versperrt ein Nazi-Muskelpaket den Durchgang, mit dem man sich auf keinen Fall anlegen sollte: man kann nur verlieren. Aber man hat ja von dem betrunkenen Soldaten unten im Schloß den Tip erhalten, daß dieser Rambo nur im nüchternen Zustand gefährlich ist, also bietet man ihm den mit Bier gefüllten Pokal an. Danach reicht ein einziger Schlag, um ihn auszuknocken. Nun geht man erst einmal nach unten und redet mit dem Offizier. Man sagt ihm, daß man in offiziellem Auftrag hier sei, neu sei und daß er die neuen Befehle nur dann sehen könne, wenn er die Befugnis habe, geheime Dokumenten zu sehen. Falls man im zweiten Stock in dem Raum rechts von demjenigen mit der Alarmanalge genau das gleiche gesagt hat statt die Wache zu verprügeln, weiß man, daß der Offizier Siegfried heißt. Nachdem man ihn nun mit seinem Namen angesprochen hat, ist er von der eigenen Vertrauenswürdigkeit überzeugt und man hat freie Bahn. Ansonsten hilft nur ein weiterer Boxkampf. Ganz am Ende des Gangs geht man wieder nach oben und dort in das Zimmer. Hier findet man einen kleinen silbernen Schlüssel an dem Kerzenständer. Man verläßt den Raum wieder, geht nach rechts und ganz nach oben. In einem der drei Räume dort ist Henry gefangen, man erkennt den Raum an den Drähten darüber. Wenn man die Alarmanlage außer Betrieb gesetzt hat, kann man die Türe aufschließen und Henry herausholen, ansonsten wird man sofort gefangen genommen. Aber selbst wenn man die Alarmanlage zerstört hat, wird man bei der Flucht irgendwann von einer Wache angehalten und dann eben doch festgenommen. Oberst Vogel will dann das Gral-Tagebuch von einem, und man hat hier die vier folgenden Möglichkeiten:

1. Man gibt dem Oberst auf unfreundliche Art verbal zu verstehen, was man von ihm hält, dann nimmt er sich das Gral-Tagebuch.
2. Man bietet ihm das Gral-Tagebuch an.
3. Man bietet ihm das alte Buch an, daß dem Gral-Tagebuch so ähnlich sieht. Dies mag auf den ersten Blick die befriedigendste Lösung sein, aber man bekommt dann keinen von Hitler unterschriebenen

Passierschein und hat es später schwerer (s. 'In Berlin').

4. Man bietet dem Oberst ein anderes Buch an, auch dann nimmt er sich das Gral-Tagebuch.

Egal, wie man sich entscheidet, am Ende sitzt man mit Henry gefesselt auf zwei Stühlen im Rittersaal im Erdgeschoß. Nun muß man die Stühle solange nach rechts ziehen, bis man die Markierung auf dem Teppich erreicht hat, die die umfallende Axt der Ritterrüstung hinterlassen hat. Dann drückt man die Rüstung und schon ist man frei. Allerdings sollte man wirklich darauf achten, nicht ausversehen sich oder Henry mit der Axt zu töten. Wenn man sich befreit hat, drückt man auf die linke Statue des Kamins und geht durch die geheime Tür nach draußen. Hier besteigt man das Motorrad. Je nach dem, ob man das Gral-Tagebuch noch hat oder nicht, muß man jetzt direkt zu Flughafen (was automatisch geschieht) oder aber man muß das Gralbuch in Berlin abholen, da es wichtige Informationen enthält. Im ersten Fall kann man bei 'Im Flughafen' weiterlesen, im anderen Fall endet die Motorradfahrt an einem Schlagbaum, vor dem eine Wache steht. Um an dieser vorbei zu kommen, gibt es wieder verschiedene Möglichkeiten:

1. Man kann ihn k.o. schlagen.
2. Nach der Frage nach dem Passierschein fragt man die Wache, ob sie einen beleidigen wolle und ob sie immer so mit vorgesetzten Offizieren rede. Die fehlenden Uniform erklärt man mit einer geheimen Mission, die so geheim ist, daß man keinerlei Papiere dabei habe.
3. Man besticht die Wache mit 50 Mark.

In Berlin: In Berlin werden gerade Bücher verbrannt und Hitler und Elsa sehen dabei zu. Elsa seilt sich aber irgendwann ab und dann kann man ihr das Gral-Tagebuch abnehmen. Kurz darauf erscheint ein Soldat, vor dem man flieht, so daß man Hitler in die Arme läuft. Und wo der gerade schon mal da ist, kann man sich den Passierschein von ihm unterschreiben lassen. Natürlich kann man ihm auch ein Buch anbieten, damit er seinen Unnterschrift reinkritzelt, aber warum sollte man das Buch verschandeln? Anschließend macht man sich auf zum Flughafen.

Im Flughafen: Im Flughafen muß man sich Fahrkarten besorgen, wenn man nicht mit dem Doppeldecker draußen selbst nach Iskenderun fliegen will. Die Fahrkarten kann man sich (im Prinzip) auf zwei Arten besorgen:

1. Wenn man 175 Mark hat (und soviel Geld habe ich nicht gefunden, ich hatte nur 140 Mark, aber es würde mich wundern, wenn man nicht noch mehr hätte finden können), kann man sich die Tickets einfach kaufen.
2. Wenn man nicht genügend Geld hat, stellt man sich rechts neben den Mann mit der Zeitung und fragt ihn nach seinen Enkelkindern. Dann wird er recht gesprächig und man kann zu Henry wechseln. Der kann ihm nun die beiden Fahrkarten aus der Manteltasche ziehen.

Man kann natürlich auch mit vertauschten Rollen auf Fahrkartenklau gehen. Am Ende sollte aber Indy die Tickets haben, wenn Henry sie daher stibitzt hat, sollte er sie Indy geben. Nun verläßt man das Flughafengebäude und begibt sich zur Landebahn. Hier hat man wieder zwei Möglichkeiten: entweder man nimmt den Doppeldecker (zum Betreten einfach auf den Flieger klicken, siehe 'Der Flug mit dem Doppeldecker') oder aber man besteigt den Zeppelin (siehe 'Der Zeppelinflug').

Der Flug mit dem Doppeldecker: Bevor man den Doppeldecker besteigt, sollte man sich die Gebrauchsanweisung aus der Bibliothek in Venedig genau ansehen, damit man weiß, wie man mit dem Flugzeug überhaupt abheben kann. Dies ist nämlich gar nicht so einfach. Insgesamt muß man hier acht Schritte vollziehen:

1. Man muß zuerst auf den ADU-Schalter drücken, daß ist der kleine Schalter in der Mitte links des Sechserblocks ganz rechts auf dem Armaturenbrett.
2. Nun muß man dreimal den großen Hebel links neben dem Rad drücken (wobei man ihn nach jedem Drücken erst wieder herausziehen muß). Dadurch steigt der Öldruck, er muß sich auf der Anzeige im grünen Bereich befinden.

3. Nun aktiviert man die Benzinpumpe mit dem Hebel rechts unten in dem Secherblock.
4. Jetzt muß man auf den gefüllten Tank umschalten, dies geschieht mit dem Knopf ganz oben rechts.
5. Die beiden Magnete aktiviert man dem größeren Hebel links von dem Sechserblock, er muß auf 'B' stehen, d.h. man muß ihn zweimal drücken.
6. Nun zieht man den Gashebel ganz unten links.
7. Anschließend schaltet man die Zündung mit dem Hebel rechts oben im Secherblock ein.
8. Schließlich drückt man auf den roten Knopf beim Secherblock, wenn das ADU-Meter auf '3' geklettert ist.

Hiermit muß man sich allerdings beeilen, da man ansonsten von den Mechanikern flüchten und sich in den Zeppelin retten muß. Wenn man es aber geschafft hat, erhebt man sich in die Lüfte und auf geht es nach Iskenderun. Nach einer gewissen Zeit erscheinen ein Fadenkreuz und ein feindlicher Flieger, den es abzuschießen gilt. Je mehr Abschüsse man verbuchen kann, desto weiter kommt man auf seinem Weg nach Iskenderun und desto weniger Straßensperren muß man am Boden überwinden, nachdem man abgestürzt ist. Weiter geht es nun mit 'Die Autofahrt'.

Der Zeppelinflug: Im Zeppelin gibt man dem Schaffner die Fahrkarten. Diese braucht man, da sich der gute Mann als hervorragender Boxer herausstellt, gegen den man nicht antreten sollte. Dann übernimmt man Henry und geht in den Fahrgastraum. Am Klavier wirft man eine Münze in die Schale und darf sich dann ein Lied wünschen. Sobald dieses ertönt, verläßt der Funker seine Kabine und begibt sich zum Klavier. Daher kann man wieder als Indy seine Kabine betreten und sich den Schraubenschlüssel aus dem Schrank nehmen. Mit diesem kann man die Funkanlage für alle Zeiten unschädlich machen. Hiermit muß man sich aber beeilen, denn sobald das Lied zu Ende ist, kommt der Funker zurück. Um ihn länger hinzuhalten, kann Henry eine weitere Münze in die Schale werfen. Wenn man trotzdem erwischt wird, kann man sich herausreden, indem man sagt, man habe die Toilette gesucht, oder aber man zeigt ihm den Passierschein. Falls man die Funkanlage nicht zerstört, dreht der Zeppelin irgendwann um und fliegt zurück nach Berlin, wo das Spiel dann zu Ende ist.

Sobald der Funker wieder in seiner Kabine ist, steckt man den Schraubenschlüssel in das Loch rechts neben der Türe und drückt darauf. Dadurch wird eine Leiter aus der Decke gefahren und man kann nach oben klettern. Hier kommt man in ein kleines Labyrinth, in dem es auch einige Wachen gibt, mit denen man diesmal nicht reden kann: sie schlagen sofort zu. Man sollte ihnen daher ausweichen, was auch gut möglich ist, da sie nicht allzu schnell sind und es immer wieder Rundwege gibt, auf denen man sie umgehen kann. Bevor man nach oben geht, sollte man noch einmal abspeichern, da man es nun für einige Zeit nicht mehr kann. Der Weg nach oben ist wie folgt:

- Man startet auf einer dunkelgrauen Ebene.
- Hier geht man eine der Treppen hoch zur hellgrauen Ebene.
- Nun geht man ganz links die Leiter hoch auf die rote Ebene.
- Dann geht es gleich weiter hoch auf die dunkelgraue Ebene. Nun muß man nach rechts hinten zur nächsten Leiter und wieder nach oben.
- Über die Leiter geht man hoch auf die blaue Ebene.
- Bei der nächsten Leiter geht man hoch auf die rote Ebene (eine Art Brücke) und auf der anderen Seite wieder herunter auf die blaue Ebene.
- Weiter oben geht man bei der Leiter zur roten Ebene hoch und hier erst nach links, dann die lange Gerade nach rechts unten und wieder hoch.
- Bei der Leiter kommt man herunter zur blauen Ebene.
- Über die nächste Treppe kommt man auf eine dunkelgraue Ebene.
- Weiter runter geht es auf die rote Ebene.

- Bei der nächsten Treppe kommt man zu einer hellgrauen Ebene, auf der man nach links geht.
- Jetzt sieht man schon weiter unten einen Teil des Flugzeugs, zu dem man muß, um aus dem Zeppelin zu entkommen. Um den Raum dort über die letzten Treppen zu betreten, muß man ihn doppelklicken.

Im Flugzeug sitzt schon Henry, der wohl eine Abkürzung kannte. Man klinkt sich aus und schon geht es auf nach Iskenderun. Nach kurzer Zeit wird man von feindlichen Jägern angegriffen, die man mit dem Fadenkreuz abschießen kann. Je mehr Abschüsse man verbuchen kann, desto weiter kommt man auf seinem Weg nach Iskenderun und desto weniger Straßensperren muß man am Boden überwinden, nachdem man abgestürzt ist.

Die Autofahrt: Man ist nach dem Abschluß des Fliegers auf einem Bauernhof gelandet. Hier geht man nach rechts und weckt erst einmal den bewußtlosen Henry auf. Der macht den Vorschlag, einen Wagen zu klauen, was man auch sofort in die Tat umsetzt. Dabei nimmt man sich den teurer aussehenden Wagen, da der andere keinen Sprit mehr hat. Auf dem Weg nach Iskenderun kommt man an diversen Kontrollen vorbei, die genaue Zahl hängt davon ab, wie weit man mit dem Flugzeug gekommen ist. Es gibt wieder einmal mehrere Möglichkeiten, an den Wachposten vorbeizukommen:

- Man schlägt die Wachen k.o..
- Man gibt einer Wache den gesamten Rest des Geldes.
- Man lenkt das Gespräch auf die Uniform der Wache und erwähnt Hauptmann Kleist.
- Man zeigt den Wachen den von Hitler unterschriebenen Passierschein.

Schließlich kommt man vor dem Tempel in Iskenderun an und trifft dort auch wieder auf Marcus.

Der Tempel von Iskenderun: Draußen kann man auf einem Schild lesen, daß hier die letzte Möglichkeit ist, noch einmal zu speichern, also tut man dies auch. Dann betritt man den Tempel, in dem Donovan und Elsa schon warten. Dummerweise ist der Gral durch drei tödliche Fallen gesichert und es ist niemand mehr da, der als Freiwilliger herhalten wollte. Also schießt Donovan auf Henry, um einen zur Mitarbeit zu überreden. Und so fängt man auch sofort mit der ersten Prüfung an (wenn man einen Fehler macht, fängt man immer wieder automatisch hier an).

Hier muß man so lange nach rechts gehen, bis der Bildschirm zu scrollen beginnt. Dann erkennt man hinten einen länglichen Stein mit einem helleren Punkt auf dem Boden davor (ziemlich genau in der Mitte des Bildschirms). Auf diesen muß man nun klicken, damit man sich rechtzeitig vor den überdimensionalen Kreissägen in Sicherheit bringt.

Die zweite Prüfung besteht in der Überquerung eines Abgrundes, der mit zerbrechlichen Steinplatten überdeckt ist. Wenn man hier auf eine falsche tritt, bricht man ein und muß ganz von vorne beginnen. Indy sagt die ganze Zeit, wie man Jehova in einer bestimmten Sprache (Englisch, Latein, ...) schreibt. Man darf nun nur auf solche Platten gehen, die einen Buchstaben dieses Wortes enthalten, bei allen anderen bricht man ein. Dabei können die Buchstaben in beliebiger Reihenfolge auftreten und das auch mehrfach. Manchmal muß man sogar wieder ein Stück zurück gehen.

Die dritte und letzte Prüfung ist ziemlich einfach, man muß einfach nur über den Abgrund gehen, selbst wenn dort keine Brücke zu sehen ist. Dazu klickt man einfach auf den Höhleneingang auf der anderen Seite. Allerdings darf man damit nicht so lange warten, bis Marcus ruft, man solle sich beeilen. Dann glaubt man nämlich zu wenig an den eigenen Erfolg und wird mit dem Tod bestraft.

In der Höhle dahinter findet man den letzten der drei Ritter, die den Gral bewachen. Hier muß man sich nun den richtigen Gral aussuchen. Dabei sind die beiden Gemälde im Schloß eine Hilfe (allerdings ist mir nicht ganz klar, wie: Form und Farbe des Grals, den ich nehmen mußte, waran nicht identisch mit denen auf den Bild. Allerdings sah der Kelch auf dem Bild bronzefarben und einfach aus, und ich mußte die einfache, flache Schale aus Bronze nehmen. Vielleicht ist diese Schale aber auch immer richtig.). Um sich zu vergewissern, daß der Gral wirklich der richtige ist, benutzt man ihn mit dem heiligen Wasser. Ist es der richtige, so rettet man Henry, andernfalls stirbt man. Donovan ist einem in der Zwischenzeit nachgelaufen und dabei prompt in die erste Falle gelaufen, so daß außer Henry, Marcus und dem Ritter

nur noch Elsa da ist. Henry stellt den Gral auf den Boden, damit man damit machen kann, was man will. Man hat nun vier Möglichkeiten, daß Spiel zu beenden:

- Man nimmt den Gral und gibt ihn dem Ritter, dann kann man sich den Abspann ansehen.
- Man nimmt den Gral und läuft damit über das Siegel, um mit ihm zu verschwinden. Da der Ritter einen aber mehrfach und eindringlich gewarnt hat, dies auf keinen Fall zu tun, wird man auch prompt bestraft: Der Boden reißt auf und man verschwindet darin samt Gral. Nicht sehr befriedigend!
- Man nimmt den Gral und gibt ihn Elsa. Diese versucht dann, mit dem Gral über das Siegel zu laufen und stürzt in den sich öffnenden Boden. Elsa kann man nicht mehr retten, wohl aber mit der Peitsche den Gral. Wenn man nicht ebenfalls sterben will, muß man den Gral dem Ritter geben, anstatt ebenfalls zu versuchen, mit ihm zu entkommen. Dann kann man sich den Abspann ansehen.
- Wenn man zu lange wartet, schnappt Elsa sich den Gral und versucht nach draußen zu kommen. Das Spiel endet dann wie im dritten Punkt.