

Abenteuerliche Weltreise, Teil 1

Indiana Jones 6

Peitschenakrobatik, Raufereien und Rätseleinlagen fordern Indys ganzes Können. Unsere Komplettlösung erleichtert die Suche nach der legendären Kaisergruft.

Der oft knackige Schwierigkeitsgrad macht LucasArts' Action-Adventure auch für erprobte Abenteuerer zu einer Herausforderung – vor allem, weil eine vernünftige Speicherfunktion fehlt. Damit Sie die Levels nicht immer wieder neu starten müssen, haben wir Indy auf seiner Reise begleitet und für Sie alle Feinde besiegt, Abgründe überwunden, Knobeleien gelöst und Fallen ausgetrickst.

Ceylon

Die Tore der versunkenen Stadt

Wie beginne ich?

TIPP 1: Indy läuft und klettert über die verwitterten Stufen bis zum Tunnel. In der versteckten Höhle hinter dem Wasserfall findet er eine Götzenstatue. Danach kehrt er zum Tunnel zurück, hüpf über das Loch und rennt zum Tempel.

Wie komme ich durch die Ranken?

TIPP 2: Am Tempeleingang füllt der Held seine Feldflasche am Brunnen. Dann klettert er an der Vorderseite des Tores empor und springt in den Raum gegenüber. Dort findet er eine Machete, mit der er die Ranken vor dem Tempeleingang entfernt.

Wie überbrücke ich das große Loch?

TIPP 3: Dr. Jones wickelt die Peitsche um den Krokodilkopf und schwingt so über den riesigen Abgrund. Dahinter räumt er erneut mit der Machete Ranken aus dem Weg und hüpf in das Stockwerk darunter.

Das Schatzjägerlager

Kisten blockieren den Weg, was nun?

TIPP 4: Unten kämpft sich Indiana Jones erneut mit der Machete durch die Ranken. Im Nebenraum haut er den Bösewicht um und kappt anschließend das Tau mit seinem Messer. Dadurch rumpeln die am Seil befestigten Kisten durch ein Bodenloch, Sie springen hinterher.

Wie erledige ich die Schurken?

TIPP 5: Unten wartet bereits der nächste Halunke auf Prügel. In einer Kiste findet Indy Revolvermunition und hinter der Ecke eine Schaufel. Mit Letzterer schlägt er die Widersacher kampfunfähig.

Wo geht es nach der Terrasse weiter?

TIPP 6: Über die Treppe gelangen Sie zu einer Terrasse. Diese führt rechts durch einen Torbogen zu einer Quelle, an der Indy seine Wasserflasche füllt. Links geht es zu einem weiteren Krokodilskopf. Schwingen Sie sich hier mit Hilfe der Peitsche über den Abgrund.

Wie gelange ich um den Mauersims?

TIPP 7: Dahinter stellt sich der Held mit dem Rücken an die Wand und tastet sich auf dem schmalen Sims um die Ecke. Auf die gegenüberliegende Terrasse gelangt er per Peitschenschwung. Hier zertrümmert er die Kiste, die den Kranarm oben hält. Die andere Holzbox kracht dadurch hinunter und zerbricht. Nun können Sie sich die darin enthaltene Maske schnappen.

Wie umgehe ich den Riss im Boden?

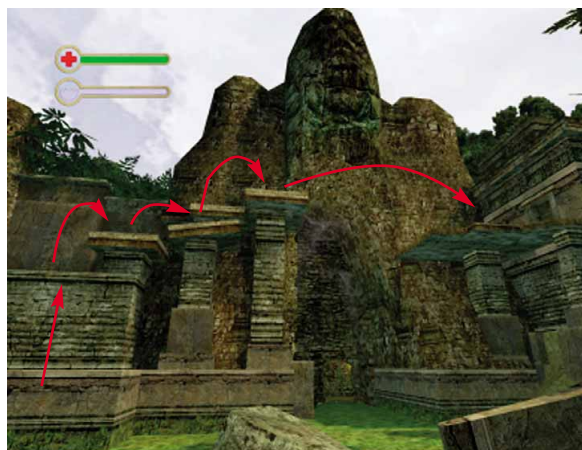
TIPP 8: Zurück beim Kran folgt Indiana Jones den Treppen bis zum verdächtigen Riss im brüchigen Boden, den er mit einem Peitschenschwung überwindet. Die lederne Allzweckwaffe hilft auch dabei, die Säulen hinter den anschließenden Gruben aus dem Weg zu räumen.

Wo kann ich beim Tümpel hochklettern?

TIPP 9: Schwimmen Sie durch den Tümpel im Hof und klettern Sie auf der anderen Seite aus dem Wasser. Nachdem Sie Ihre Feldflasche aufgefüllt haben, müssen Sie auf die Plattform schräg gegenüber dem Brunnen springen und von dort aus an der Mauer nach oben klettern.

Wann schwinde ich an der Liane rüber?

TIPP 10: Sobald der Bösewicht mit der Schrotflinte auftaucht, hechtet sich Indy an die Liane und gelangt so auf die gegen-



Tipp 2: Links klettert Indiana Jones an der Vorderseite des alten Tempels empor und springt anschließend über die Pfeiler in den Raum mit der Machete.



Tipp 7: Mit dem Rücken an die Wand gepresst tastet sich Indy den Sims entlang, bevor er sich mit der Peitsche zur nächsten Plattform schwingt.

überliegende Seite. Dort vertrimmt er den heranstürmenden Gegner im Nahkampf. Danach springt Jones auf die nächste Plattform und schwingt mit seiner Peitsche hinüber zur anderen Seite.

Wie öffne ich das Tor zum Levelausgang?

TIPP 11: Im folgenden Flur bricht der Boden unter Indianas Füßen weg. Er landet im Wasser und schwimmt zur nächsten Plattform. Durch eine Kletter- und Sprungeinlage kehrt er zur oberen Ebene zurück. Dort drückt er den Hebel und überwältigt die zwei heranstürmenden Schatzjäger.

Der Pfad der Ahnen

Woher bekomme ich die Schrotflinte?

TIPP 12: Indy schwingt sich per Peitsche über die Grube und tritt ins Freie. Dort schickt er die drei Halunken zu Boden. Im rechten Tempelbereich findet der Held einen Brunnen, an dem er seine Wasserflasche auffüllt. Danach rennt er über die Treppe nach unten in eine Kammer, wo er die Leiter hinaufklettert. Dem oben lauenden Gegner klaut Indy die Schrotflinte. Ziehen Sie nach dem Kampf den Hebel!

Wie überwinde ich den Abgrund?

TIPP 13: Im nun offenen Geheimraum sammelt Indy die Schrotflintenmunition und das Verbandspäckchen ein. Vom Eingang hüpfert er dann auf die linke Plattform und schwingt sich weiter zur gegenüberliegenden Seite. Hier springt er zum Sims hoch und hangelt sich über den Abgrund.

Wo liegt der Sprengstoff?

TIPP 14: Auf der anderen Seite des Abgrunds überwältigt Dr. Jones den Schatzjäger und folgt danach der Treppe. Vier weitere Gegner tauchen auf – da sollte der Held statt seiner Fäuste lieber die Waffen sprechen lassen. Hinter den nun offenen

Türen, aus denen die Feinde kamen, findet Indy einen Sprengsatz und Schrotflintenmunition. Mit dem Dynamit pulverisiert er die beschädigte Wand hinter der Treppe und verlässt den Level.

Palast der vergessenen Könige

Wie öffne ich das Tor?

TIPP 15: Das Tor öffnet Indy mit Hilfe des Hebels. Im offenen Hof dahinter trifft er wieder auf vier bewaffnete Halunken, die er erledigt. Fairerweise befindet sich im rechten Hofteil ein Wasserbrunnen, um Lebensenergie und Flasche aufzutanken. In der hinteren linken Ecke liegt außerdem Revolvermunition in einer Kiste.

Wo geht's nach oben?

TIPP 16: Über die Trümmer im rechten Bereich und die freistehenden Säulen begibt sich der Archäologe auf den Obergang. Dort schwingt er sich mit seiner Peitsche zum Durchschlupf. Im Innern verprügelt er den Halunken und springt hinunter. Mit der Machete entfernt der Held die Ranken und kraxelt dahinter am Efeugeflecht behende die Steinmauer hinauf.

Wie überlebe ich die Giftpfeilfallen?

TIPP 17: Im Flur springt Indiana Jones schnell über die porösen Bodensteine und rollt schnell unter den lästigen Giftpfeilfallen hindurch. Dahinter schwingt er mit Hilfe seiner Peitsche von Krokodilkopf zu Krokodilkopf über den Abgrund.

Fluss der Fangzähne

Gibt es einen Weg aus der Halle?

TIPP 18: Indiana Jones stößt auf zwei Speerfallen, die er durch geschicktes Manövrieren passiert. Dann folgt er der Treppe nach oben in die Halle. Hier erledigt er

die drei Schatzjäger, frischt seine Wasservorräte auf, zieht am Hebel und tritt durch die daraufhin geöffnete Tür ins Freie.

Kann ich die Hängebrücke überqueren?

TIPP 19: Draußen nimmt sich Dr. Jones die beiden Bösewichter zur Brust. Danach schnappt er sich die Revolvermunition und die größere Feldflasche aus den Kisten. Die Brücke bricht skriptgesteuert nach dem dritten Sprung unter seinen Füßen weg – versuchen Sie also gar nicht erst, auf die andere Seite zu gelangen!

Wie lenke ich die Krokodile ab?

TIPP 20: Im Wasser schwimmt Indy sofort an das nächste Ufer. Dort angekommen schnappt er sich einen der Totenschädel und wirft ihn gezielt ins Wasser. Dadurch lockt er die Krokodile weit genug weg, um gefahrlos zur nächsten Insel zu schwimmen. Das wiederholt Jones so lange, bis er den Säuleneingang erreicht hat.

Wie komme ich in den Tunnel?

TIPP 21: Am Eingang prügelt der Held die zwei Schatzjäger zu Boden. Mit den beiden Hebeln öffnet er den Zugang zum überschwemmten Tunnel.

Tempel der Flussgöttin

Muss ich an einem Stück durchtauchen?

TIPP 22: Indiana Jones holt tief Luft und taucht durch den Tunnel. Unterwegs nutzt er die Aushöhlung in der Decke, um zu verschlaufen und Sauerstoff zu tanken. Im großen Becken angekommen klettert er an Land. Erneut lenkt er die angriffslustigen Krokodile mit einigen Totenschädeln ab und schwimmt schnell zum Treppenaufgang. Die beiden Unholde, die dort patrouillieren, haut Indy einfach um. Zum Lohn findet er ein Verbandspäckchen und Revolvermunition.



Tipp 14: Nachdem Indy im heftigen Kampf gegen vier Gegner sogar den Hut verloren hat, sprengt er mit dem Dynamit die Wand des rechten Gebäudes.



Tipp 15: Denken Sie daran, nach den anstrengenden Kämpfen stets die Lebensenergie und Wasserflasche an den Brunnen aufzufüllen.

Wie öffnet sich der Mund der Statue?

TIPP 23: Nach der Schwimmerei betätigt der Held den Hebel, worauf sich ein Käfig absenkt. Dessen Oberseite nutzt er, um zur gegenüberliegenden Plattform zu gelangen. Im angrenzenden Raum füllt Jones seine Feldflasche nach. Die Fallen hinter der Treppe überwindet Indy durch geschicktes Vorrücken und Abducken. Mit dem Hebel hinter dem Todesparcours öffnet er das Tor im Mund der Statue.

In die heiligen Grotten

Wozu dient die Bodenplatte?

TIPP 24: Indy folgt dem Aufgang und dem Tunnel nach oben. Beim Skelett tritt er nur kurz auf die metallene Bodenplatte, um die Nagelfalle auszulösen. Sobald diese unten ist, klettert er auf den Sockel und lässt sich davon nach oben tragen.

Ich verliere plötzlich den Boden unter den Füßen, was nun?

TIPP 25: Der Boden bricht unter den Stiefeln des Abenteurers ein. Er rutscht den Hang hinab, wobei er durch weite Sprünge die

Gruben überwindet. Unten angekommen schwimmt er sofort an Land und arbeitet sich nach oben vor. Dabei entdeckt Indy unterwegs ein Paket Schrotflinten-Munition. Das letzte Stück überwindet er, indem er am Efeu und der Liane emporkraxelt.

Wie komme ich auf das Käfigdach?

TIPP 26: In der nächsten Halle füllt der Held seine Feldflasche am Brunnen auf. Mit dem Hebel senkt er einen Käfig auf erreichbare Höhe. Danach zieht Jones wieder den Hebel und klettert schnell auf das Käfigdach, um mitzufahren. Von seiner erhöhten Position erledigt Indy dann in aller Ruhe die drei Gegner. Ein Hebel öffnet den Eingang zum nächsten Gebäudekomplex.

Die Hallen der stillen Wächter

Fledermausfallen und Totenschädel, wie funktioniert es?

TIPP 27: Die ersten drei Fledermausfallen umgeht Dr. Jones, indem er sich über die Grasflächen schleicht und am Sims entlang hangelt. Die vierte lenkt er durch ei-

nen Totenschädel ab, den er polternd in die Ecke wirft. Die Falle schießt auf den Skelettkopf, und Jones sprintet los.

Wie schleiche ich an den restlichen Fledermausfallen vorbei?

TIPP 28: In der Halle mit dem Wasserfall marschiert der Archäologe die Treppe nach oben und haut unterwegs die beiden Schatzjäger um. Auch die letzte große Kammer, in der sich mehrere Fledermausfallen an der Decke befinden, durchquert er durch Schleichen und Totenschädel-Ablenkungsmanöver.

Das Götzenbild von Kouru Watu

Wie werde ich das Riesenkrokodil los?

TIPP 29: Schwimmen Sie in die linksseitige Nebenkammer, um das Riesenkrokodil hinter sich her zu locken – regelmäßige Richtungswechsel verhindern, dass Jones zur Beute wird. Dort klettern Sie an Land, springen über die eingebrochene Holzbrücke und legen den Hebel um – das herunter-sausende Fallgitter sperrt das Reptil ein.



Tipp 16: Anspruchsvolle Hüpfeinlage: Über diese wackeligen Trümmer muss der Archäologe hinweghopsen und mit der Peitsche über den Abgrund schwingen.



Tipp 18: Auf dieser Route passiert der Held die zweite Falle ohne Blessuren. Beobachten Sie vor dem ersten Schritt den Rhythmus der Stacheln.



Tipp 19: Die Hängebrücke lässt sich nicht überqueren: Beim dritten Sprung reißen skriptgesteuert die maroden Seile und Indy landet im Wasser.



Tipp 23: Nachdem Sie per Hebel den Mund der Statue geöffnet haben, springen Sie einfach hinunter ins Nass. Achten Sie jedoch auf Krokodile!

Wie komme ich an das Artefakt?

TIPP 30: Der Held sprintet fix die Treppen hoch und betätigt den zweiten Hebel. Nachdem das Tor aufgefahren ist, hüpfert er über die Käfige und Stahlketten zu den anderen Felsnischen. Dort legt er die Schalter um. Der dritte Hebel öffnet die Schutzkuppel und gibt das Artefakt frei. Sobald Indy es sich geschnappt hat, fällt er ins Wasser. Beim Tauchgang schneidet er mit seiner Machete ein Loch in die Ranken und schwimmt zum Eingang zurück. Achten Sie auf das Riesenkrokodil, dass durch den Artefaktdiebstahl wieder frei ist!

Prag

Die Burgtore

Wie erklimme ich auf die Burgmauer?

TIPP 31: Indiana Jones schlägt den Halunken vor dem Brunnen nieder und steckt dessen Luger ein. Danach läuft er am Haupttor vorbei und nimmt sich den zweiten Schurken zur Brust. Schnappen Sie sich am besten einige der herumstehenden Flaschen und ziehen Sie diese dem Angreifer über den Schädel! Vom Blumenkübel aus hüpfert der Held auf die gegenüberliegende Burgmauer. Hier warten noch zwei Bösewichte auf Dresche.

Wo ist der Kerkereingang?

TIPP 32: Vom Balkon aus hechtet der Archäologe an die Metallkette und klettert daran hinab. Unten folgt er der gegenüberliegenden Treppe zum Metallrohr. Daran hangelt er sich zur Plattform und springt auf den Absatz. Dort schleudert er seine Peitsche um die Dämonenfratze und schwingt sich zur Metallkette hinüber. Nun ist es nur noch ein kurzer Sprung bis zum unteren Pfad, wo der Abenteurer eine Luger samt Munition findet.



Tipp 30: Dr. Jones hüpfert über die Käfigdächer bis zur obersten Höhle. Hier betätigt er den Hebel und entfernt somit die Schutzkuppel vom Artefakt.

Der Kerker

Wie vermöble ich die Feinde?

TIPP 33: Im Inneren der Burg befördert sich der Archäologe mit einem gekonnten Peitschenschwung auf den gegenüberliegenden Holzbalkon, von wo er dann die Leiter hinabklettert. Am Ende der Treppe schnappt er sich einen der Stühle und vertrimmt damit die beiden Gegner. Die erste Messerfalle passiert er, indem er beim Ausschwingen der jeweiligen Klinge einen kurzen Sprint einlegt.

Wie überlebe ich den Fallen-Parcours?

TIPP 34: An der zweiten Falle sprintet Indy einfach vorbei. Die dritte Messerfalle passiert er durch Hüpfen und Ducken. So geht er auch bei den nachfolgenden Nagelhölzern vor. Bei der letzten Falle, den rotierenden Sägeblättern, rückt er Stück für Stück vor. Dahinter zieht Jones dann am Ring und füllt am nahe gelegenen Brunnen seine Feldflasche auf.

Was mache ich am Abgrund?

TIPP 35: Der Held schwingt sich zur nun offenen Zelle und zieht dort am Ring. Anschließend kümmert er sich um die beiden fiesen Anzugträger. Durch das Holzportal gelangt er zu einem Abgrund. Hier hechtet er nach vorne, hängt im Flug die Peitsche an den Haken unter dem Käfig und gelangt so auf die andere Seite. Drüben angekommen presst er sich an die Wand und balanciert auf dem schmalen Sims nach links.

Wie komme ich durch das Fenster?

TIPP 36: In der Kammer legt Dr. Jones den Hebel um und hüpfert an die Kette. Daran klettert er hoch und schwingt zum offenen Fenster, wo ihn drei Bösewichte schon erwarten. Indiana geht hinter der Ecke in Deckung und schaltet die Gegner nacheinander mit gezielten Schüssen aus.

Wie öffne ich die Zellen?

TIPP 37: Mit dem Ring an der Wand öffnet Indy die Zellen. Hier sammelt er die Luger-Munition ein. Der Flur führt ihn zu einem teilweise überschwemmten Keller. Der Abenteurer zieht sich zu den Hebeln in der Raummitte hoch und legt den rechten um.

Welcher Hebel für welche Kette?

TIPP 38: An den nun heruntergelassenen Ketten schwingt sich Dr. Jones zur höher gelegenen Plattform. Dort betätigt er einen weiteren Hebel, der das Tor am Ende der Halle öffnet. Indiana kehrt zu den beiden Hebeln in der Mitte zurück, legt den linken um und hangelt sich an den Eisenketten links zum Tor.

Der Hof

Wo liegt die Maschinenpistole?

TIPP 39: Der Held sprintet zum Pritschenwagen und bewaffnet sich mit der MP-40 und den Reservemagazinen. Damit schaltet er die zahlreichen Schlipsträger im Hof aus. Anschließend knackt er mit der Sprengladung vom Pritschenwagen das Brunnengitter und springt ins kühle Nass.

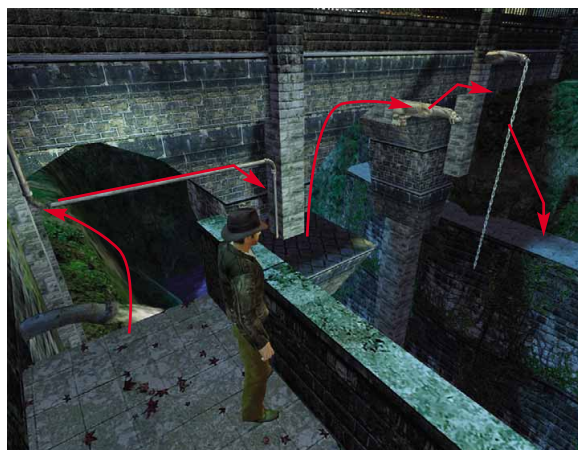
Wo geht es in den nächsten Abschnitt?

TIPP 40: Am Ende des überfluteten Tunnels steigt Indy aus dem Wasser. Dort betätigt er erst den Hebel und zieht anschließend den Ring.

Die große Halle

Wie komme ich auf den Balkon?

TIPP 41: Indy überwältigt die drei Gegner in der Vorhalle. Nun folgt er der Treppe oben, wo er auf einen weiteren Halunken trifft. Dahinter füllt er seine Wasservorräte auf. An der Stelle, wo die Treppe wieder nach unten führt, schwingt er sich mit Hilfe seiner Peitsche auf den oberen Balkon.



Tipp 31: Auf diesem Weg schleicht sich der Held in die Burg ein: Erst am Rohr hinüberhangeln, dann per Peitschenschwung zur Kette und hinüber.

Wie senke ich den Kronleuchter?

TIPP 42: Springen Sie mit viel Anlauf auf den Kronleuchter zu, schlingen Sie im Flug die Peitsche darum, und schwingen Sie so rüber. Die Bösewichter im Rittersaal erledigen Sie am besten mit einigen Schüssen vom Balkon. Mit dem Hebel auf der anderen Seite lassen Sie den Kronleuchter herunterkrachen.

Wo ist der Schlüssel zur Bibliothek?

TIPP 43: Nun schwingt sich Indy mit seiner Peitsche vom Ring an die Kette und von dort aus auf den Balkon. Im Biliardzimmer schnappt er sich das Metallrohr oder die Weinflaschen und vertrimmt damit die drei Schurken. Auf dem Fenstertisch findet er den Schlüssel zum Büchersaal.

Die Bibliothek

Wie komme ich auf die mittlere Ebene?

TIPP 44: Indiana Jones erledigt die beiden Gegner in der Bibliothek. Im Weinkeller auf der untersten Ebene findet er einen Brunnen. Dann klettert er auf den Holzvorbau und schwingt sich mit seiner Peitsche an der Lampe hängend zur mittleren Ebene.

Und wie geht es weiter zur obersten Etage?

TIPP 45: Zunächst haut unser Held den Bösewicht um und betätigt den Hebel. Er schlingt seine Peitsche an den heruntergefahrenen Kronleuchter, um auf die andere Seite zu gelangen. Von dort aus balanciert Indy dann mit dem Rücken an der Wand um die Ecke. Über die Leiter steigt er zur obersten Ebene.

Was mache ich mit dem Buch?

TIPP 46: Dr. Jones zieht oben am Griff und öffnet ein Geheimversteck, in dem ein Buch liegt. Das steckt er in das Loch im Bücherregal auf der zweithöchsten Ebene. Eine wei-

tere Geheimtür führt ihn zur gesuchten Karte der Burg. Der Held kehrt in die Bibliothek zurück und vermöbelt die beiden Bösewichte. Dann verlässt er den Raum durch die offene Geheimtür auf der untersten Etage.

Die Astrologenuhr, Teil 1

Wie öffne ich die erste Tür?

TIPP 47: Der Archäologe schnappt sich die Krone, sprintet zur herabsinkenden Tür und hechtet per Sprungrolle in den nächsten Raum. Dort legt er den Hebel um, worauf eine dunkle Gestalt erscheint, der Indy die Krone in die Hände legt. Danach wendet der Held sich den drei Hebeln zu. Hier stellt er den Stier auf zwölf, den Minutenzeiger auf zwei und den Stundenzeiger auf vier, um die erste Türe zu öffnen.

Die Waffenkammer

Welcher Weg führt zum offenen Fenster?

TIPP 48: Dr. Jones holt sich das Verbandspäckchen aus der Kiste und kraxelt dann die beiden Leitern zum Dach hinauf. Jetzt drückt er sich auf dem schmalen Sims um die Ecke. Vom dortigen Wehgang aus klettert der Held das Holzgestell empor zum offenen Fenster.

Wo geht es in die Waffenkammer?

TIPP 49: Im Turm springt Indy durch das andere Fenster an die Metallkette, klettert hinab und schwingt durch das Glasfenster zurück in den Turm. Über die Leiter im Nebenraum gelangt Indy weiter hinauf. Er erledigt den Gegner beim Drahtseil und springt auf das angrenzende Flachdach. Jetzt hüpfert er durch das Deckenfenster hinab in die Waffenkammer.

Wie geht es zurück zur Astrologenuhr?

TIPP 50: Der Held zerschießt die Vitrine und steckt das Schwert ein. Die beiden

hereinstürmenden Wächter schaltet Indiana Jones im Handumdrehen aus. Durch die Holztür kehrt er in den Turm zurück, wo drei Gangster mit Maschinenpistolen auf ihn warten. Er klettert schnurstracks die Leiter hoch und rutscht mit seiner Peitsche am Drahtseil hinab. Dann kehrt er in den Uhrenraum zurück.

Die Astrologenuhr, Teil 2

Wie öffne ich die zweite Tür?

TIPP 51: Diesmal drückt Indiana der Gestalt das Schwert in die Hand. Skorpion und Minutenzeiger stellt er auf zwölf, den Stundenzeiger auf drei.

Das Observatorium

Wie erledige ich die Gegner im Turm am schnellsten?

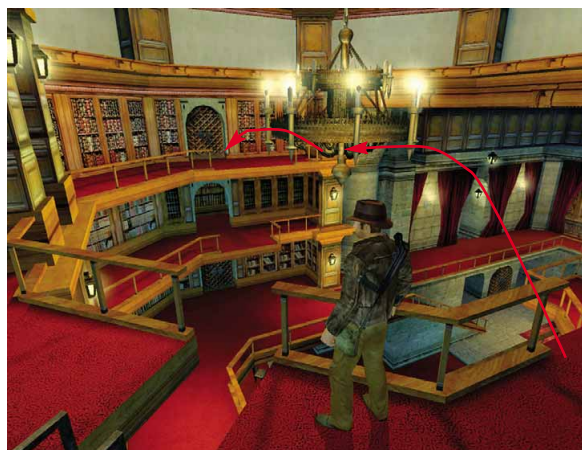
TIPP 52: Dr. Jones betritt den Turm und verdrischt die beiden Gegner mit der Schnapsflasche. Vom Balkon aus hüpfert der Held an die Kette und von dort weiter auf den Mauervorsprung. Er folgt dem Sims und zieht sich auf den höher gelegenen Balkon. Hier überwältigt er die zwei Bösewichter vor der Brücke.

Wo liegt der fehlende Hebel?

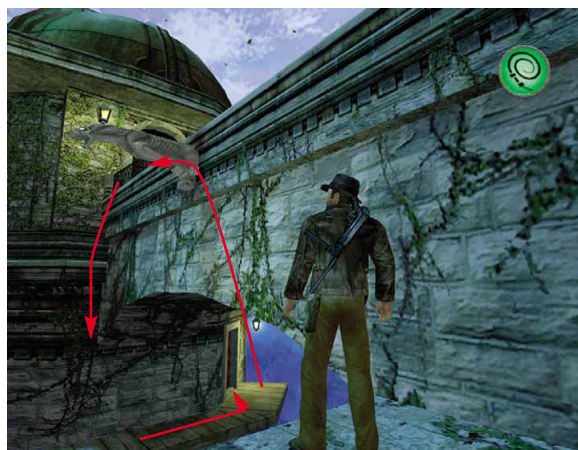
TIPP 53: Nun geht Indy die Treppe hinab, betritt dort den Sims und schwingt sich mit der Peitsche an der Brücke entlang. Durch die Tür gelangt er in den Turm. Dummerweise fehlt am Mechanismus ein Hebel. Den findet der Held auf dem Tisch neben dem Objektiv. Mit dem Hebel funktioniert der Türöffner, der das Geheimfach mit Vegas-Manifest öffnet.

Wie entkomme ich den Bösewichten?

TIPP 54: Um den heranstürmenden Schurken zu entkommen, klettert Indiana Jones über das Objektiv nach draußen und setzt



Tipp 45: Indy schlingt seine Peitsche um den prächtigen Kronleuchter und erreicht so das Regal auf der gegenüberliegenden Seite der Bibliothek.



Tipp 53: Die Vordertür ist versperrt. Also schwingt Indy an dieser Stelle rüber und nimmt klammheimlich den Seiteneingang unter der Brücke.

sich dort per Drahtseil ab. Über die nach unten führende Treppe sprintet er anschließend in die Uhrenhalle zurück.

Die Astrologenuhr, Teil 3

Wie öffne ich die dritte Tür?

TIPP 55: Der Abenteurer stellt die Uhr wie folgt ein: Zwillinge auf zwölf, Minutenzeiger auf sechs und Stundenzeiger auf elf.

Vegas' Turm

Welche Treppe nehme ich?

TIPP 56: Auf dem Tisch findet Indy ein Verbandspäckchen und hinter der Tür einen Balkon. Hier hechtet er an die Kette und von dort aus zum nächsten Balkon. Er haut den Wächter um und läuft anschließend die Treppe nach oben.

Wie komme ich hinauf zum Glockenraum?

TIPP 57: Danach hüpfert der Held auf den Sims des gegenüberliegenden Turmes. Darauf umrundet er das Gebäude und überwältigt die drei Gegner auf dem Balkon. Vom Fenster in der Turmspitze aus springt er zum ersten Turm zurück. Hier arbeitet Jones sich unter Einsatz seiner Peitsche und diverser Metallketten an der Außenseite entlang nach oben. Im Glockenraum benutzt er den Aufzug.

Wie fliehe ich mit dem Seelenkristall?

TIPP 58: Im Glockenraum bedient Indy den ersten Hebel und klettert anschließend die Leiter hoch. Mit dem zweiten Hebel setzt er die Flugmaschine in Gang. In Vegas' Turm sammelt er den Seelenkristall ein und flüchtet sofort auf die Bücherregale. Ein Peitschenschwung unter dem Kronleuchter entlang bringt Dr. Jones durch die Scheibe ins Freie. Hier klettert er dann die Ketten zur Uhrenhalle hinab.

Die Astrologenuhr, Teil 4

Wie öffne ich die vierte Tür?

TIPP 59: Ein letztes Mal übergibt Indiana Jones der Gestalt einen magischen Gegenstand. Dann dreht er die Waage auf zwölf, den Minuten- und Stundenzeiger auf zehn und betritt das Labor.

Das Laboratorium

Was tun gegen den Mutanten?

TIPP 60: Im Labor fällt plötzlich ein künstliches Monster über Dr. Jones her. Dazu setzt es Ramm-Attacken und Feuerbälle ein. Der Held schlägt mit den säuregefüllten Glasbehältern zurück. Nach einigen Treffern zerstört die Kreatur einen der Apparate. Indy schnappt sich das von Säure triefende Metallrohr und gibt dem Monster damit den Rest.

Istanbul

Istanbuler Ausbruch

Für welchen Gegner nehme ich die kostbaren Granaten?

TIPP 61: Der Held überwältigt nach seiner Befreiung die drei Wächter und nimmt dem einen sein türkisches Messer ab. Anschließend sprintet er die Treppe hinab zum Kistenlager. Hier haut er den nächsten Feind um, stockt seine Bewaffnung auf und erledigt die beiden Balkonwächter mit Hilfe der Stielhandgranaten.

Wo bekomme ich meine Ausrüstung?

TIPP 62: Dr. Jones klettert auf den Balkon und betritt das Gebäude. Die drei Bösewichter beseitigt er mit ein paar Salven auf die herumstehenden Benzinfässer. Auf der Pritsche findet er seine geliebte Ausrüstung und ein Verbandspäckchen.

Wie besiege ich den MG-Schützen?

TIPP 63: Draußen schwingt sich der Archäologe mit seiner Peitsche an der Lampe zum gegenüberliegenden Balkon. Hier vertrimmt er die beiden Widersacher, die aus dem Hinterhalt attackieren. Danach rennt er zur Kiste, schnappt sich die Stielhandgranaten und schaltet damit den Haken am MG auf der Mauer aus.

Wo geht es nach dem Kampf weiter?

TIPP 64: Indy vertreibt nun selber mit dem MG die heranstürmenden Schergen aus der schmalen Gasse. Im Hof dahinter hilft ihm Mei Ying im Kampf gegen vier Fieslinge. Danach klettert er im Innern auf das Baugerüst, hüpfert fix an die Kette und schwingt sich in die obere Etage.

Wie komme ich hoch zum Drahtseil?

TIPP 65: Der Held begibt sich nach draußen auf den Sims, balanciert zur nächsten Turmecke und hopst mit Anlauf auf das angrenzende Holzgerüst. Hier klettert er zur Spitze des Minarets empor. Oben schiebt Jones die Kiste vom Aufzug und fährt daraufhin noch zum Drahtseil.

Wo geht es in die Moschee?

TIPP 66: Am Seil rutscht Indy mit seiner Peitsche in den nächsten Hof hinab. Zwei Turbanträger bleiben ihm auf den Fersen. Nach dem Kampf kraxelt Dr. Jones an den Holzgestellen hoch und dringt durch das Fenster in die Moschee ein.

Das Geheimnis der Moschee, Teil 1

Wie werde ich die Nazi-Wachen los?

TIPP 67: Indiana Jones biegt in der Moschee links ab und erreicht durch zwei Peitschensprünge eine Rampe. Diese rutscht er hinab und springt über den Abgrund. Beim Skelett findet er ein Verbands-



Tipp 60: Beschießen Sie das Mutanten-Monster zunächst mit Säureflaschen und geben Sie ihm dann mit dem Metallrohr den Gnadestoß.



Tipp 63: Mit den durchschlagskräftigen Stielhandgranaten aus der Holzkiste jagt Dr. Jones den Maschinengewehr-Schützen auf der Mauer in die Luft.

päckchen und MP-Munition. Die beiden Nazi-Schergen auf dem Balkon schmeißt Indy einfach über die Brüstung und sackt anschließend deren Mauser-Pistolen ein.

Wie überwinde ich die drei Abgründe?

TIPP 68: Dr. Jones drückt sich nun links an der Wand entlang zum nächsten Balkon. Dort schlägt er die drei Schurken nieder und sammelt die Munition vom Tisch ein. Dann rennt er die Treppe hinab. Unten überwindet er die drei Abgründe durch den Einsatz seiner Peitsche. Auf der äußersten rechten Plattform findet er einen Brunnen, wo er die Wasserflasche füllt.

Wie komme ich hinter den Schutthaufen?

TIPP 69: Nachdem der Held seine Feldflasche aufgefüllt hat, wendet er sich dem halb zugeschütteten Gang zu. Er schlingt seine Peitsche um die Lampe und überwindet so den Schutthaufen. Im Gang biegt er an der Kreuzung rechts ab.

Wo finde ich das Dynamit um die Mauer zu sprengen?

TIPP 70: Hinter der Kreuzung liegt ein Lagerraum, in dem fünf Nazi-Schergen hausen. Der Archäologe löst das Problem mit seiner MP-40 und sammelt anschließend den Sprengstoff ein. Auch die Ausrüstung aus den Kisten lässt Langfinger Jones mitgehen. Zurück an der Kreuzung wendet sich Indy der beschädigten Mauer zu und jagt sie in die Luft.

Das Geheimnis der Moschee, Teil 2

Wie gelange ich zum Gerüst unter dem Fenster?

TIPP 71: Gegenüber dem Eingang rollt sich Indiana Jones flink unter der Mauer durch. Im Geheimraum dahinter birgt er ein wertvolles Siegel. In der Haupthalle

vertrimmt der Held die beiden Halunken und kraxelt auf das linke Gerüst. Von dort aus schwingt er sich mit der Peitsche auf das gegenüberliegende Gestänge und erreicht mit einem weiten Satz das dritte Gerüst unter dem Fenster.

Fünf auf einen Streich, wohin nun?

TIPP 72: Nun steigt Indy durch das Fenster, hängt sich dahinter an den Sims und hangelt sich unter das obere Fenster. Dort zieht er sich hoch und setzt seinen Weg fort mit ein paar Sprüngen über die Gerüste bis in die nächste Halle. Nachdem Jones die fünf Wächter umgehauen hat, füllt er noch seine kostbare Feldflasche am Springbrunnen nach und fährt dann mit dem Aufzug nach oben.

Wie erreiche ich den Statuenkopf?

TIPP 73: An der Ausgrabungsstätte platziert Dr. Jones den Marmorkopf über dem riesigen Loch. Über die nun herabgefahrene Leiter klettert der Held auf das Krandach und schwingt sich von dort mit der Peitsche auf den Statuenkopf.

Der versunkene Palast

Wo finde ich die Sauerstoffflasche?

TIPP 74: Indy klettert bei den Kisten an Land, um hier die praktische Sauerstoffflasche und das Verbandspäckchen einzusammeln. So ausgestattet beginnt er im kleinen Becken nebenan dann den Tauchgang durch die überflutete Ruine. Er kommt vor einem Hafen wieder heraus.

Was mache ich mit den Sprengladungen?

TIPP 75: Im Hafen überwältigt Dr. Jones den Wächter und dringt in das Haus ein, wo er eine Karte und eine Harpune findet. Außerdem entdeckt er hinter den Kisten einen Geheimraum. Mit der Harpune schaltet der Held die beiden Taucher im

Wasser aus, schnappt sich dann die zwei Sprengladungen aus der Kiste und legt damit die Säule in der Kranhöhle um.

Wie komme ich zum Kran?

TIPP 76: Indy klettert die Säule hinauf und arbeitet sich oben mit diversen Sprüngen bis auf die Holzkiste vor. Mit dem Messer schneidet er das Seil durch, die Kiste fällt runter. Aus den Trümmern birgt er eine Schriftrolle. Von hier aus ist es nur noch ein kurzer Hüpf bis zum Kran.

Wie gelange ich in den geheimen Tempelbereich?

TIPP 77: Der Held fischt mit Hilfe des Krans den Statuenkopf aus dem Becken und setzt ihn als Abrissbirne an der rechten Wand ein. Durch das entstandene Loch klettert Indy in einen verborgenen Tempelbereich. Er läuft die Treppe rauf, schwingt sich mit seiner Peitsche auf die andere Seite und erreicht mit einem weiten Sprung den Ausgang.

Die Tore zu Neptun

Wo ist die Weinmünze?

TIPP 78: Indiana Jones hüpf in das Wasser und taucht unter den Torbögen hindurch. Am Ende der Höhle klettert er an Land. Mit seiner Peitsche schwingt er über den Abgrund presst sich dahinter an die Wand und balanciert so um die Ecke. Indy setzt seinen Weg über die aus dem Wasser ragenden Trümmer fort, steigt die Treppe hinauf und hechtet in den Tunnel. Hier schlägt er die zwei Araber nieder und heimst die Weinmünze ein.

Welcher Weg führt auf das Dach?

TIPP 79: Jetzt kehrt der Archäologe zu der Stelle zurück, wo er an Land gegangen ist. Jones hopst in das nächste Wasserbecken. Die überflutete Treppe führt ihn nach



Tipp 71: In dieser Halle wartet eine anspruchsvolle Sprung- und Kletterkombination über die wackeligen Bambus-Baugerüste auf den mutigen Abenteurer.



Tipp 75: Indy hat die störende Säule per Sprengung umgelegt und kann seinen Weg entlang der eingezeichneten Route fortsetzen.

oben. Dort schwingt Indy mit seiner Peitsche zur nächsten Plattform und kraxelt ganz nach oben bis aufs Dach. Bei den riesigen Säulen hechtet er mit einem weiten Sprung über den Abgrund.

Wo verstecken sich die anderen Münzen?

TIPP 80: Nun rennt Dr. Jones die umgestürzte Säule hoch und arbeitet sich bis zum Lagerfeuer vor. Hier klaubt er drei Sprengladungen auf. Damit jagt er die Wand neben den riesigen Säulen in die Luft und sichert die Dreizack-Münze. Am Fuß des nahen Sockels befindet sich ein weiterer Riss, der auf Sprengung wartet. Dahinter liegt die Seepferdchen-Münze.

Wohin gehört der dritte Sprengsatz?

TIPP 81: Mit der dritten Sprengladung knackt der Archäologe die Wand im Tunnel hinter dem Lagerfeuer. Ein Brunnen kommt zum Vorschein, an dem der Protagonist seine Feldflasche nachfüllt. Dahinter klettert er am Seil empor und hüpfet auf den Obergang. Drei Turbanträger stellen sich Jones hier in den Weg.

Wie öffne ich das Tempeltor?

TIPP 82: Nach dem Faustkampf folgt Indy dem Obergang und Tunnel bis zum Tempel. Dort liegt auf dem Grund des Beckens die Kraken-Münze. Alle vier Münzen setzt Jones in die Fassungen vor dem Tempeltor ein und betätigt die beiden Drehräder.

Der Sturz des Meerkönigs

Wie komme in die Statuen-Halle?

TIPP 83: Indiana Jones taucht zwischen den Beinen der Neptun-Statue durch und erledigt die beiden Nazi-Taucher. Danach schnappt er sich die zwei Sprengladungen, um die erste am rechten Fuß zu platzieren. Nach der Explosion taucht er durch

den überfluteten Tunnel. Am Ende findet der Held ein Drehrad, welches er natürlich benutzt. Jetzt kann er sich in der Statuen-Halle gefahrlos mit seiner Peitsche über den Abgrund und die Rohre schwingen.

Wie erhalte ich Zugang zur Krakenhöhle?

TIPP 84: Dahinter schlingt der Archäologe seine Peitsche um den Dreizack und gelangt so auf die andere Seite. Er befestigt nun die zweite Sprengladung am linken Bein der Statue. Neben dem Kunstwerk befindet sich zudem ein Springbrunnen, an dem Jones seine Wasservorräte für den bevorstehenden finalen Kampf auffrischt. Jetzt springt Indy von der abgebrochenen Säule auf die rechte Plattform, klettert die Ranken empor und schwingt oben mit seinen Füßen gegen die Statue.

Der Endkampf in der Krakenhöhle

Wie lenke ich die Krake ab?

TIPP 85: Dr. Jones geht links an Land und sammelt dort die Super-Harpune ein. Auch die zusätzliche Munition und die Sprengladungen verstaut Indy in seiner Tasche. Nun hüpfet er ins Wasser und feuert aus der Ego-Perspektive auf eines der Kraken-Augen – daraufhin zieht sich das Biest für kurze Zeit zurück. Die lästigen Quallen erledigt unser Held mit ein paar gezielten Harpunen-Salven.

Kann ich das Ungetüm besiegen?

TIPP 86: Sobald der Riesentintenfisch nach dem Augentreffer verschwindet, platziert der Held einen Sprengsatz an der beschädigten Säule. Dieses Manöver führt er insgesamt vier Mal durch. Danach zündet das Dynamit, und die Säulen stürzen ein. Nach der Sprengung schnappt sich Indiana das gesuchte Artefakt. Jetzt geht die Reise weiter ins chinesische Hongkong.

Hongkong

Der Goldene Lotus, Teil 1

Was mache ich nach der Rauferei?

TIPP 87: Der Archäologe stellt sich den Chinesen im Restaurant und vermöbelt sie mit allem, was greifbar ist. Danach sprintet er die Treppe hinter der Bühne hinab und kümmert sich um die beiden Schlipsträger. Vom Keller aus kraxelt er dann die drei Leitern hoch. Auf dem Obergang nimmt Indy dem Gegner die Waffe ab und legt im Regieraum den Hebel um.

Wo befindet sich der Ausgang?

TIPP 88: Im Stockwerk darunter schnappt sich Dr. Jones die Maske aus der Logen- etage. Im Erdgeschoss erfrischt er sich am Brunnen und betätigt den Hebel neben dem Vorhang. Auf der Bühne haut Indiana den bewaffneten Schlipsträger um. Dessen Mauser nimmt er an sich und klettert auf Leiter nach oben. Hier schwingt er sich an den beiden Seilen zum Ausgang.

Der Goldene Lotus, Teil 2

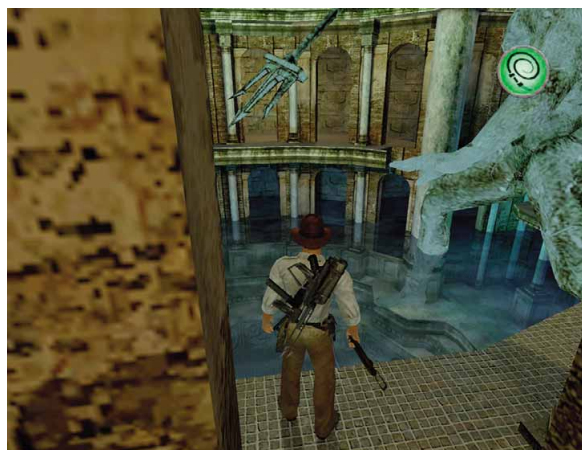
Wo verbirgt sich die Götzenstatue?

TIPP 89: Der Abenteurer kämpft sich mit Hilfe seiner Feuerwaffen durch die Katakomben. Im unteren Tunnel schnappt er sich aus dem offenen Büro eine Götzenstatue. Die Doppeltür führt ihn nach draußen.

Hongkong, Straßen

Wie schüttele ich die Verfolger ab?

TIPP 90: Bei dieser Action-Einlage feuert der Held gezielt auf die Motorblöcke der Autos und die Räder der Motorräder. An einigen Stellen hilft es, auf die herumstehenden Benzinfässer zu schießen. Wie es mit Indy weitergeht, verraten wir im zweiten Teil unserer Komplettlösung. **GV**



Tipp 84: Indiana Jones gelangt auf die andere Seite, indem er seine lederne Allzweckwaffe um den Dreizack der Statue wickelt und rüberpendelt.



Tipp 88: Auch in Abendgarderobe bleibt dem Helden nichts erspart: Mit einem Doppel-Seilschwung erreicht er die Ausgangstür.