

Das Rätsel von Babel gelöst

Indiana Jones 5

Manchmal reichen Hut und Peitsche alleine nicht aus, um den Gefahren einer 3D-Welt zu trotzen. In solchen Fällen hilft unsere Lösung Indy und Ihnen weiter.

Selbst weltberühmte Archäologen können manchmal Hilfe gebrauchen. Indiana Jones stürzt sich in LucasArts' Abenteuer Der Turm von Babel in so viele Gefahren, daß eine Rettung manchmal fast unmöglich erscheint. Aber keine Bange: Mit unserer Komplettlösung meistern Sie auch die schwierigsten Passagen und kommen dem Geheimnis um die babylonische Teufelsmaschine auf die Spur.

Babylon

Auf die FUNK-STATION

TIP 1: Klettern Sie auf den Absatz, und springen Sie über die Steinsäulen zur anderen Mauerseite. Ziehen und schieben Sie die Kiste an den Vorsprung. So läßt sich das Dach der Funkstation erreichen.

HÖHLE mit Spinnen

TIP 2: Auf der anderen Seite springen Sie von Mauer zu Mauer. Dann lenken Sie Indy in der Höhle auf den linken Sims und lassen sich über die Kante herunter. Greifen Sie im Fallen die nächste Kante, und ziehen Sie sich hoch. Erledigen Sie die Spinnen, und locken Sie die Russen in die Höhle, um sie dort abzuschießen.

GITTER öffnen

TIP 3: Wenn das Camp leer ist, springen Sie in das Grabungsloch und steigen die Leiter nach oben. Das Gitter läßt sich mit dem Hebel in der rechten Kammer öffnen. Indy schiebt die Kiste ein Feld nach hinten und klettert durch das Loch auf die Mauer.

LASTER reiten

TIP 4: Springen Sie auf das Dach des Lasters, und ziehen Sie sofort Ihre Waffe, sobald er im Camp zum Stehen kommt. Springen Sie herunter, schießen Sie auf die Fässer und rennen Sie ins Gebäude in Deckung. Schieben Sie die Kiste ein Feld nach links, und klettern Sie durch das Loch eine Etage nach oben.

Die PEITSCHHE hilft

TIP 5: Über die Treppe links erreichen Sie einen Abgrund, den Indy mit Hilfe der Peitsche überwindet. Steigen Sie die Leiter nach unten, und aktivieren Sie

in der Nische des Raums links hinten den Generator. Hinter dem Gitter ziehen Sie die Kiste zur Seite und kriechen dann durch den schmalen Spalt nach links.

TIP 6: Tauchen Sie im Nordosten in die Tiefe, und fol-



Tip 5: Per Generator stellt Indy den Strom wieder an.

Auf TAUCHGANG

gen Sie dem Kanal zu einem Luftloch. Indy versucht, die Tür zu öffnen, wird aber von einer Wache überrascht. Öffnen Sie die Tür dann mit Turners Schlüssel. Ein Schuß auf das Faß sprengt ein Loch in den Boden.

LIFT aktivieren

TIP 7: Aus dem Wasser klettern Sie über die Felsen nach oben und ziehen den Block mit dem Stierkopf aus der Wand. Unten setzen Sie in die Maschine links das Zahnrad ein. Über den Block im Aufzug erreichen Sie einen Sims an der Wand.

KLETTER-PARTIE

TIP 8: In der Bibliothek klettert Indy die Leiter bis in die zweite Etage hoch. Dort läßt sich ein Block ein Feld nach außen schieben. Über die Leiter geht's noch ein Stück höher und auf diesen Block. Laufen Sie von dort geradeaus nach unten, und Sie landen auf der Mittelsäule. Betätigen Sie die Druckplatte. Durch das entstandene Loch kriechen Sie in den Nebenraum und nehmen die Statue.

Das erste TAFELTEIL

TIP 9: Indy steigt wieder die Leiter nach oben auf den Block. Nach links kann er auf die Brücke springen. Oben finden Sie das erste Teil der Steintafel.

Das ZWEITE Teil

TIP 10: Auf der anderen Seite der Brücke steckt Indy das zweite Stück ein. Machen Sie einen einfachen Sprung nach links auf die tiefere Plattform.

Das DRITTE Teil

TIP 11: Das letzte Tafelteil erreichen Sie über die Trümmer der Brücke. Die Bodenplatte löst eine Falle aus, also springen Sie einfach darüber.

Zurück nach OBEN

TIP 12: Zurück beim Aufzug, setzt Indy die drei Steine in das leere Relief ein. Nachdem sich die Wand geöffnet hat, schieben Sie den Block vom Aufzug in den Nebenraum und fahren nach oben.

Tien Shan Fluß

WÖLFE vertreiben

TIP 13: Laufen Sie bis zur Schlucht, und lassen Sie sich hinunter. Die Wölfe können Sie nicht töten,

aber mit ein paar Schüssen vertreiben. Dann springen Sie über die Felskante auf die hölzerne Brücke.

TIP 14: Die linke Abzweigung führt auf ein Plateau neben dem Grenzurm. Springen Sie auf die Plattform, und klet-



Zu Tip 12: Schieben Sie den Block zum Nebenraum.

In den
WACHTUM
In den **LUFT-
SCHACHT**
klettern



Tip 15: Im Wachtturm klettern Sie in den Luftschacht.

Ab ins
WASSER

DREI
Bootstouren

Die erste
KERZE

Die
ZWEITE
Kerze

Die
DRITTE
Kerze
Mühlen-
SPRINGEN

Die **VIERTE**
Kerze



Tip 22: Vom Stampfer aus ist der Balkon zu erreichen.

tern Sie im Wachtturm zwei Leitern hinunter bis in den Keller. Die Metalltüren öffnen Sie mit den Knöpfen.

TIP 15: Im zweiten Raum klettert Indy auf die Kisten und in den Luftschacht. Rechts herum gelangt er in den Lagerraum; in den Spinden findet er das Schlauchboot. Der Knopf neben den Schränken öffnet den Zugang zum Fluß. Benutzen Sie dort das Floß.

TIP 16: Auf dem Wasser müssen Sie durch Paddeln den grauen Felskanten ausweichen; speichern Sie regelmäßig. Indy landet

am verschneiten Ufer. Nach der Brücke führt die rechte Abzweigung zu einer Hütte, in der Sie Ihren Vorrat an Flickzeug aufstocken sollten.

TIP 17: Benutzen Sie dann wieder das Boot am Wasser. Sie müssen den Fluß insgesamt dreimal befahren, um alle vier Kerzen zu bekommen. In der Höhle bringt Sie der Aufzug immer wieder an den Start. Holen Sie nach jedem Trip bei Bedarf neues Flickzeug aus der Hütte.

TIP 18: Nehmen Sie den ersten Flußarm rechts, und Sie landen nach einiger Zeit bei einer verschneiten Landzunge. Im Gebäude ist die erste Kerze.

TIP 19: Die zweite Kerze finden Sie in einem Turm, wenn Sie die erste Abzweigung links und die zweite rechts entlangpaddeln. Zerschießen Sie das untere Turmfenster, und springen Sie hinein. Der Hebel öffnet den oberen Zugang zur Kerzenkammer.

TIP 20: Wenn Sie die erste Gabelung links und die zweite wieder links nehmen, führt Sie der Fluß zu einer Kapelle, in der die dritte Kerze wartet.

TIP 21: Kurz danach teilt sich der Fluß noch einmal. Der rechte Arm führt Sie zu einer riesigen Mühle. Springen Sie innen auf den rechten Stampfer, wenn er unten ist, und weiter auf die gegenüberliegende Balustrade, sobald er nach oben fährt. Rechts in der Wand ist ein Sims, an dem Indy über die Maschine zum Balkon auf der anderen Seite hangelt.

TIP 22: Springen Sie über die Lücke und von oben auf den linken Stampfer. Ein Hüpfen bringt Indy

nach rechts auf den mittleren Hebel, von wo er den gegenüberliegenden Balkon erreicht. Ein letzter Sprung nach links, und Sie kommen über die Treppe zur vierten Kerze. Fahren Sie mit dem Schlauchboot zum Lift.

ALTAR
aktivieren

TIP 23: Nun bringt Sie der Aufzug nach oben, und Sie laufen hinter der Hütte weiter zum Altar. Dort benutzen Sie die vier Kerzen, zünden sie mit dem Feuerzeug an und gehen über die Brücke.

Heiligtum von Shambala

MAUER
erklettern

TIP 24: Klettern Sie über die Holzbalustraden nach oben, und lassen Sie mit dem Knopf eine Leiter her-



Tip 24: An der Klostermauer können Sie klettern.

unter. Im Klosterhof geht's nach links und danach auf das Holzdach. Einen Absatz höher kann Indy links die brüchige Steinmauer erklimmen.

TIP 25: Auf dem Turm treten Sie auf die Holzleiter und fallen ins Obergeschoß. Klettern Sie

UHRWERK
reparieren

vorsichtig zur Basis des Turms hinunter. Springen Sie im Nordwesten in den Keller. Im Uhrwerk zieht Indy den Block mit dem Zahnrad ein Feld nach links.

Mechanik
**AN-
SCHMEISSEN**

TIP 26: Über die Leiter erreichen Sie den Getrieberaum; lassen Sie sich vom Sims aus zweimal nach unten fallen. Die Eisteufel explodieren, beschießen Sie sie also aus gebührender Entfernung. Der Block hinten am Fluß muß ein Feld geschoben werden, um das Uhrwerk zu aktivieren.

Zurück nach
OBEN

TIP 27: Klettern Sie im linken Schacht zwei Stufen nach oben und mit Hilfe der Peitsche auf den dritten Absatz. Von dort aus springen Sie auf die bewegliche Plattform und weiter in den rechten Schacht. Klettern Sie stufenweise höher, hüpfen Sie auf die zweite Plattform und von dort zurück auf den Sims.

Zum zweiten
TURM

TIP 28: Jetzt müssen Sie wieder den Turm ersteigen. Von der zweiten auf die dritte Ebene kommen Sie mit Hilfe der Peitsche. Dort drücken Sie den Knopf, der einen Steg ausfährt. Der Hebel auf der anderen Seite öffnet die Tore zum Nachbarturm.

Zutritt durchs
FENSTER

TIP 29: Laufen Sie hinüber, und springen Sie am Ende der Brücke rechts hinunter zum Fenster. Indy zerschießt das Glas und klettert im Turm nach unten. Per Hebel hebt sich die Glocke.

Volle
MINUTE
abwarten

TIP 30: Kehren Sie in den ersten Turm zurück, und klettern Sie nach unten bis zum Hebel auf der zweiten Ebene. Warten Sie, bis die Uhr mit einem lauten Klicken eine Minute vollendet hat.

SCHNELL
klettern

TIP 31: Jetzt muß alles schnell gehen: Ziehen Sie den Hebel, um die Statue in Bewegung zu setzen. Über die Ecklampen springen Sie auf die andere Seite, klettern per Peitsche nach oben und über die Leiter ins Dachgeschoß. Auf der anderen Seite der Brücke ziehen Sie den Hebel in der Nische links. Wenn Sie schnell genug waren, wird die Glocke geläutet.

Das **SIEGEL**
des Klosters

TIP 32: Mit dem Schlüssel öffnen Sie die Tür im Südosten des ersten Turms. Direkt rechts um die Ecke

STATUE drehen

führt ein Weg in die Schlafkammern. Steigen Sie in der Nische in der Mitte die Leiter nach oben. Indy findet im Schlafrum das Siegel des Klosters.

DREI-SPRUNG

TIP 33: Nun zurück in den großen Raum. An der linken Seite des Wasserbeckens führt eine Leiter nach oben. Drücken Sie die Statue zweimal. Laufen Sie durch den geöffneten Torbogen nach unten, und kriechen Sie an den Totenkopffeldern vorbei. Der Aufzug führt zu einer Tür, die Indy mit dem Siegel öffnet.

BALKEN überqueren

TIP 34: Geschicklichkeit ist angesagt: Lassen Sie sich im großen Saal an der Kante hinunter, und hangeln Sie nach links auf den Balken. Dann springen Sie in schneller Folge über die morschen Planken bis zur Nische, in der sich der Schlüssel befindet.

TIP 35: Springen Sie zurück auf den zweiten Balken, und klettern Sie auf seine Spitze. Springen Sie über den ersten Balken zum Sims in der Wand, an dem Sie auf die gegenüberliegende Seite hangeln können. Lassen Sie sich über die Balken nach unten, und schwingen Sie sich mit der Peitsche zurück auf die andere Seite.



Tip 35: Indy muß über die Balken nach hinten springen.

BLOCK herausziehen

TIP 36: Indy muß sich über die Planken nach hinten arbeiten. Von der Spitze des letzten Balkens aus können Sie ein letztes Mal die Seiten wechseln. Klettern Sie weiter nach oben bis zum letzten Balken auf dieser Seite. Ziehen Sie den Block aus der Wand, und klettern Sie mit seiner Hilfe auf den Vorsprung.

FLUCHT mit dem Samen

TIP 37: Der Schlüssel öffnet die Tür, und Indy kann den Pflanzensamen nehmen. Greifen Sie die Gegner nicht an, sondern springen Sie ins Wasser. Sie landen im Brunnen. Von dessen vorderem Rand aus können Sie sich auf einen Holzbalken hochziehen. Springen Sie rechts auf die Plattform, und drücken Sie den Knopf, um die Leiter anzuheben.

HÄNGE-Partie

TIP 38: Über den Balken gelangen Sie auf die Plattform links. Oben zerschießt Indy durch das Eisengitter das Fenster. Per Knopfdruck gelangen Sie in einen Raum mit einem weiteren Fenster, das ebenfalls die Kugel bekommt. Indy kann sich draußen am Sims zum ersten Fenster entlanghangeln. Innen geben Sie den Samen in die Halterung.

Mehr LICHT

TIP 39: Wieder im Brunnenraum, klettern Sie erneut auf den Holzbalken und benutzen in der Mitte die Peitsche, um in Richtung Fenster zu schwingen. Nehmen Sie die Pflanze mit zur Schamanin. Die öffnet als Dank die Tür zum Zwischengegner.

Weg FREIRÄUMEN

TIP 40: Ignorieren Sie das Eismonster einfach, und heilen Sie sich bei Bedarf. Laufen Sie in das Haus mit dem blauen Emblem, und ziehen Sie am oberen Ende der Rampe den Block ein Feld heraus.

Ins LABOR

TIP 41: Gehen Sie nun zurück in das rot markierte Haus, und folgen Sie dem Steg nach oben. Springen Sie über die Lücken und Absätze bis auf das Dach. Mit der Peitsche kommt Indy über den Abgrund und erreicht ein Labor, in dem das erste Artefakt wartet.

EISMONSTER sprengen

TIP 42: Mit Urgons Maschinenteil geben Sie nun dem Eismonster Saures: Lösen Sie es in seiner Nähe



Tip 42: Das Eismonster läßt sich per Artefakt besiegen.

dreimal aus (der violette Energiebalken sollte voll sein!). Nach jedem Treffer bäumt sich das Monster auf. Nach dem Ableben des Riesen sprengen Sie per Artefakt die Eiswand in der Ecke und verlassen das Kloster.

Lagune von Palawan**MACHETE bergen**

TIP 43: Drehen Sie sich um und betreten Sie die rechte Höhle. Mit der Peitsche schwingen Sie sich über die Fallgrube ins verlassene Japanerlager. Drüben muß sich die Leiche von ihrer Machete trennen.

SPATEN mitnehmen

TIP 44: Zurück am Strand, zerschneiden Sie mit dem Buschmesser die Spinnweben in der linken Höhle. Weiter oben können Sie rechts eine Höhle freihacken, in der ein praktischer Spaten steckt.

Vorsicht, HAIE!

TIP 45: Wieder kehren Sie zum Strand zurück, doch diesmal schwimmen Sie auf die andere Seite. Die Haie sind schwer zu töten, am besten bleiben Sie so kurz wie möglich im Wasser. Am Ufer rennt Indy nach links und hackt sich durch Spinnweben in eine Höhle.

TORPEDO feuern

TIP 46: Schwimmen Sie zum Schiffswrack, und nehmen Sie aus der Kiste am Heck den Zünder. Zurück



Tip 46: In dieser Kiste findet Indy den Zünder.

am Ufer finden Sie zwischen den Felsen einen Torpedo; der Zünder macht ihn scharf.

TIP 47: Der Torpedo gibt den Weg in den Schiffsrumpf frei. In einem der Räume neben dem aufgesprengten Loch finden Sie einen

HAMMER einsacken

Hammer. Holen Sie noch einmal tief Luft, bevor Sie tauchend ins hintere Ende des Schiffs vorstoßen.

SCHLÜSSEL zum Deck

TIP 48: Mit dem Hammer entfernen Sie das Schloß an einer Luke, um Luft holen zu können. Tauchen Sie dann in den hinteren Laderaum, und bergen Sie den Schlüssel. Der öffnet die Tür auf dem Oberdeck.

Geheime DRUCK-PLATTE

TIP 49: Innen finden Sie eine Kurbel, die den Kran schwenkt. Mit der Peitsche schwingen Sie sich von der Kiste aus auf die Insel. Graben Sie mit der Schaufel, und treten Sie auf die Druckplatte.

**FLUGZEUG-
Recycling**



Tip 50: Entfernen Sie den Propeller vom Flugzeug.

TIP 50: Zurück am ersten Strand, tauchen Sie zu dem gesunkenen Flugzeug und entfernen ein Propellerblatt mit dem Hammer. Dann weiter zur freigelegten Tür, die Indy mit dem Propeller aufstemmt.

TIP 51: Dahinter lassen Sie Jones unten links an einem Knopf ziehen und tauchen durch die Tür auf. Indy läuft in die Höhle neben

**IDOL
mit Knopf**

der gestürzten Säule und springt und hangelt sich nach oben. Dort drücken Sie den Knopf am Idol und kehren zurück zum See; jetzt können Sie den Level rechts durch die geöffnete Tür verlassen.

Vulkan von Palawan

**Block und
PEITSCH**

TIP 52: Schieben Sie den Block links nach hinten, bis Sie auf den Erker springen können. Ihre Peitsche bringt Sie auf die andere Seite, wo Sie die bröckelnde Wand mit Urgons Artefakt zerstören.

**Kurzer
TAUCHGANG**

TIP 53: Am See schwimmen Sie zur Südwestecke und steigen an Land. Auf der Insel läßt Indy sich in das Loch fallen und taucht durch den kurzen Tunnel.

**Über die
LAVA**

TIP 54: Warten Sie am Lavafeld, bis die Fontäne gerade ausgebrochen ist, und springen Sie dann nach links auf den Absatz. Nach der morschen Brücke geht's weiter nach links über die zweite Fontäne und mittels Peitsche über den Abgrund. Laufen Sie sofort geradeaus in die Nische, um der Kugel auszuweichen.

**TOTENBOOT
betreten**

TIP 55: Durch das Loch gelangen Sie in einen Raum, wo Sie per Knopf das Boot zu Wasser lassen. Schwimmen Sie am See wieder zur Südwestecke, und betreten Sie über die Insel das Schiff, um der Leiche den Schlüssel abzunehmen.

**Rechtzeitig
SPRINGEN**

TIP 56: Tauchen Sie vom Boot aus in die Höhle links im Boden, bis Sie in einem Brunnen herauskommen. Wenn Sie am Lava-Fluß nach unten sehen, bemerken Sie eine Rampe. Indy muß darauf herunterrutschen und im letzten Moment abspringen, um sich an der Kante gegenüber hochziehen zu können.

**STEIN-
Schieberei**

TIP 57: Dort laufen Sie links nach unten und ziehen den Block aus der Wand. Nachdem Sie die Steinsäule übersprungen haben, schieben Sie den gleichen Block noch ein Feld weiter in die gleiche Richtung. Ziehen Sie dann den nächsten Stein drei Felder nach hinten. Jetzt ist der Weg hinter der Säule frei.

**TOR
öffnen**

TIP 58: Über die Absätze kommen Sie auf die Plattform mit dem dritten Stein. Klettern Sie darüber, und schieben Sie ihn zum Rand. Jetzt kann Indy vom Block aus auf den höchsten Absatz springen und links nach oben klettern. Der Knopf öffnet ein Gitter; schwimmen Sie gleich dorthin, und benutzen Sie den Schlüssel in dem Schloß links an der Wand.

**BLÖCKE
plazieren**



Tip 59: So müssen die verschiebbaren Steine angeordnet sein, damit Sie über die Lava gelangen.

TIP 59: Im Lavaraum schieben Sie als erstes den Block auf die hellere Bodenfliese. Springen Sie dann über den schmalen Steg im Fluß auf die andere Seite, und tun Sie dort das gleiche.

TIP 60: Indy kehrt über den Fluß zurück und steigt über die Leiter nach links auf den Balkon. Dort führt eine zweite Leiter auf den Holzsteg. Im Kontrollraum

**Saal FLUTEN
Langsamer
ABSTIEG**

überflutet unser Held per Knopfdruck den Saal.

TIP 61: Zurück auf dem Steinbalkon eine Etage tiefer, klettert Jones an den Sprossen bis über das erste Loch rechts neben der Leiter nach unten. Lassen Sie sich mit Hilfe der Greiflöcher bis zur Kante des Lochs fallen, und ziehen Sie sich nach oben.



Tip 61: Hier läßt sich Indy von der Leiter fallen.

TIP 62: Von hier aus springen Sie über die Lava in den Gang in der gegenüberliegenden

**LAVA
überqueren**

Wand. Am anderen Ende führt eine Leiter zu einem Absatz; springen und klettern Sie nun nach links bis auf den Holzsteg. Bei den Steinfratzen laufen Sie um die gravierten Bodenfelder herum.

**Russen-
ANSTURM**

TIP 63: Nachdem Sophia gekidnappt wurde, rennt Indy in den Saal mit dem Lavabrunnen und der Statue. Der Gang links bringt Sie zu einem Lift, den Sie mit dem Schalter auslösen. Gegen die vier Russen auf dem Aufzug hilft die Maschinenpistole.

**LAGER
leerräumen**

TIP 64: Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, und lassen Sie sich an der Kante links neben dem Lavafluß herunterfallen. Im Russenlager entdecken Sie neben vielen Feinden nützliche Handgranaten und einen Aluminiumschlüssel am Kartenpult.

**Idol
PEITSCHEN**

TIP 65: Zurück im Statuenraum, benutzen Sie die Peitsche, um den rechten Arm des Riesenidols heranzuziehen. Der geöffnete Durchgang führt zu einem Lavafluß, über den Indy per Peitsche schwingt.

**Freiheit für
SOPHIA**

TIP 66: Hüpfen Sie nach links auf den Absatz, und hangeln Sie weiter nach links, bis Sie sich neben dem Lavafall hochziehen können. Nach zwei Hüpfen über den Fluß gelangen Sie durch ein Loch zu Sophias Gefängnis; der Aluminiumschlüssel öffnet die Zelle.

TEAMWORK

TIP 67: Folgen Sie Sophia zum Raum mit dem Lavafall. Sprechen Sie mit ihr, bevor Sie an der Peitsche auf die andere Seite schwingen. Hinter dem Gitter



Tip 67: Springen Sie nach dem Gitter über die Lava.

KISTEN
verschieben

GONDEL
reparieren

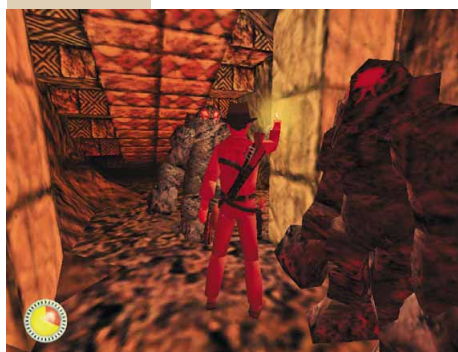
Über den
ABGRUND

Kontakt mit
STEIN-
MONSTERN

INSEL-
Hopping

HAI-
SCHLÜSSEL
finden

Indy
KRIECHT



Tip 74: Unter der Steintreppe befindet sich ein Spalt.

springen Sie sofort links über die Lava und klettern auf den Absatz. Nach einem Sprung in die Gegenrichtung steht Indy vor einer Wand, die er per Artefakt zum Einsturz bringt.

TIP 68: Die erste Kiste ziehen Sie in

den Seitengang, die anderen beiden schieben Sie nach hinten auf die freigewordene Stelle. Nehmen Sie das Ersatzrad für die Seilbahn aus der Kiste, und kehren Sie damit zum Gittertor zurück.

TIP 69: Folgen Sie dem Steg, und springen Sie über die Fliesen mit den Fratzen. Links entdecken Sie eine Gondel; um das Ersatzrad einzufügen, muß Indy die Kiste neben die Kabine schieben und draufsteigen.

TIP 70: Die heranpreschenden Russen empfangen Sie mit einer Maschinengewehrsalve. Springen Sie dann in die Gondel, und verlassen Sie nach der Abfahrt den Level durch die Steintür.

Tempel von Palawan

TIP 71: In der linken Ecke entdecken Sie das erste Steinmonster; den langsamen Gegnern laufen Sie am besten davon oder zerstören sie zur Not mit Urgons Artefakt. Springen Sie dann nach rechts über die Lavagrube zu dem Durchgang.

TIP 72: Am Lavasee müssen Sie zunächst die genau gegenüberliegende Seite erreichen. Dazu springen Sie im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel. Prägen Sie sich ein, wo die Plattformen auftauchen, bevor Sie loslegen. Am besten gehen Sie sofort zum Rand der Platte und springen aus dem Stand zur nächsten.

TIP 73: Indy ersteigt die Leiter und springt über den Abgrund. Links herum führen Absätze nach unten in einen düsteren Saal. Nehmen Sie dem Skelett in der Nische links den Haischlüssel ab, und klettern Sie zurück nach oben zum Lavasee.

TIP 74: Diesmal springen Sie über die Inseln nach rechts zum Ufer und sprengen die Wand mit Urgons Maschinenteil. Unter der Steintreppe ist rechts ein schmales Loch, durch das Indy kriechen kann. Der Haischlüssel öffnet die große Tür.

TIP 75: Stellen Sie sich hinter das Podest. Nachdem Sie den roten Schlüssel genommen haben, steigen Sie sofort auf den Stein und benutzen die

KUGEL
ausweichen
Zum **TOR**

BRÜCKE
überqueren

Seil
DURCH-
TRENNEN



Tip 78: Durchtrennen Sie das Halteseil der Brücke.

SPEERFALLEN
meiden

Wieder im
FREIEN

HÖHLE
plündern

Richtige
KOMBI-
NATION

KUGELN
ausweichen

Zum
ENDGEGNER

Indy wird
UNSICHTBAR

Peitsche. Ziehen Sie sich nach oben, damit die heranziehende Steinkugel Indy nicht erwischt.

TIP 76: Am Abgrund klettern Sie links über die Mauer. Kehren Sie zurück zum Lavasee. Indy muß diesmal die Tür auf der gegenüberliegenden Seite erreichen. Das Tor läßt sich mit dem roten Tikischlüssel öffnen.

TIP 77: Über die Leiter links am Höhlenausgang geht's nach oben. Springen Sie mit Anlauf auf das einsame Brett in der Mitte der zerbrochenen Brücke und von dort aus auf die andere Seite.

TIP 78: Indy läuft zum See und läßt sich die Wasserfälle hinunterspülen. Nun klettern Sie am unteren Teich an Land und ersteigen die Leiter. Noch eine Ebene höher wartet die

Tempelanlage. Bei der Hängebrücke links am Abgrund durchtrennen Sie mit der Machete das Halteseil am rechten Steinblock.

TIP 79: Zurück auf der unteren Ebene, gelangen Sie über die Brücke in eine Höhle. Am Wasser

steigen Sie die Leiter hoch und springen über die Speergrube in den rechten Gang. Die Löcher im Boden sind tödliche Fallen; machen Sie Licht, und manövrieren Sie Indy vorsichtig darum herum.

TIP 80: Draußen überqueren Sie per Peitsche den Fluß. In der nächsten Höhle rutschen Sie an der Gabelung den rechten Pfad hinunter. Tasten Sie sich an den Speerfallen vorbei wieder ins Freie.

TIP 81: An der Kante der Schlucht steigt Indy rückwärts die Planken der gefallenen Brücke hinunter. Aus der Höhle nehmen Sie den Schlüssel mit und rennen schnell durch den Steinregen nach außen.

TIP 82: Schwimmen Sie zum Ufer, und steigen Sie die Leitern ganz nach oben. Das Tor im Fels öffnet der Affenschlüssel. Die Knöpfe muß Indy im Uhrzeigersinn drücken, angefangen vorne rechts. Nehmen Sie den grünen Tikischlüssel, und springen Sie in das Loch.

TIP 83: Die nächste Sequenz ist etwas knifflig: Springen Sie auf die erste Plattform und sofort weiter auf die zweite. Dort ziehen Sie sich an der Kante hoch, steigen dann aber sofort rückwärts wieder hinunter. Die Kugel rollt vorbei, Indy kann wieder hinaufklettern und zur anderen Seite springen. Die Peitsche bringt Sie schließlich nach oben.

TIP 84: Von der Brückenmitte aus springen Sie auf die Felsinsel. Die Leiter am linken Ufer führt weiter. Die Tür öffnet sich durch die beiden Tikischlüssel.

TIP 85: Am See des Lava-Bosses geht es im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel bis zum rechten Ufer. Am Ende der Höhle entdecken Sie das zweite Artefakt. Laufen Sie zurück zur Steinbrücke im See. Mit Hilfe des Artefakts wird Indy unsichtbar, der Gegner räumt den Weg.

**Lavesee
FLUTEN**

TIP 86: Überwinden Sie den Abgrund, und weichen Sie den Speerfallen aus. Am Höhlenausgang befindet sich ein Knopf, der dem Monster durch Flutung den Garaus macht. Laufen Sie zurück und über die erstarrte Lava zur großen Flügeltür.

Jeep Treck

**JEEP
kapern**

TIP 87: Indy steigt in den Jeep und fährt den rechten Hang mit den Reifenspuren nach oben. Setzen Sie mit



Tip 87: Geben Sie mit der **[SHIFT]**-Taste rechtzeitig Gas, um mit dem Jeep über Brücken zu springen.

Vollgas über die zerstörte Brücke.

TIP 88: Den zweiten Abgrund bewältigen Sie, indem Sie auf das Felsstück links neben der Brücke fahren.

TIP 89: An der dritten Schlucht müssen erst alle Russen erledigt werden, bevor Indy die Planke rechts an

**Brücke
REPARIEREN
RUSSEN
verfolgen**

der Felswand mitnehmen kann. Damit reparieren Sie die Brücke und springen im Jeep darüber.

TIP 90: Fahren Sie zweimal links den Hang hoch und in der Höhle mit Vollgas spiralförmig hinunter. Halten Sie gebührenden Abstand zum russischen Lastwagen, wenn Sie ihm in Richtung Nordosten folgen.

TIP 91: Ganz im Osten biegen Sie nach links ab und fahren immer höher, bis Sie weit im Norden einen steinernen Abhang überqueren können.

**Immer nach
NORDEN**

Teotihuacan

**FALLE
überlisten**

TIP 92: Öffnen Sie die Tür rechts per Knopfdruck. Betreten Sie im Gang nach unten die Druckplatte, und weichen Sie nach hinten zurück. Wenn sich die Falle wieder öffnet, kann Indy vorbeirennen.

**WEG
freimachen**

TIP 93: Nachdem Sie den Schlüssel genommen haben, sprinten Sie sofort nach rechts auf den kurzen Absatz. Nun weiter nach unten laufen, bis ein Steinblock den Weg versperrt. Gehen Sie den Gang wieder nach oben, und ein anderer Stein wird sich senken. Der Knopf dahinter macht den Weg frei.

**Ab nach
UNTEN**

TIP 94: Springen Sie in den Raum hinunter. Indy läßt sich an der Ostseite des Lochs in der Mitte der Kammer



Tip 94: Springen Sie zum Gang mit den Spinnweben.

hinunter und zieht sich in einen spinnwebenverhangenen Gang hoch. An dessen Ende gelangen Sie in den nächsten Saal hinunter.

TIP 95: Unten ziehen Sie die drei Säulen aus den Nischen in den Wänden. Klettern Sie

**SÄULEN
verschieben**

Falle

**ZWECKENT-
FREMDEN**

**ZAHNRÄDER
anordnen**

**Drei weitere
TÜREN**

dann auf die Säule im Norden, und springen Sie nach links bis zu der geöffneten Tür.

TIP 96: Am oberen Ende der Rampe tritt Indy auf eine Druckplatte, die er nach hinten wieder verläßt. Stellen Sie sich auf den gefallenem Stein, der Sie als Liftersatz bequem nach oben fährt.

TIP 97: Sie müssen die Zahnräder jetzt so anordnen, daß sie die Türen öffnen. Schieben Sie dazu das Zahnrad an der Seite mit den drei Tierköpfen zur Statue hin. Dann fahren Sie mit dem Lift nach oben und drehen dreimal am Rad rechts, drücken einmal auf den linken Knopf und drehen schließlich nochmals am Rad.

TIP 98: Schieben Sie das Zahnrad zum grünen Jaguar- kopf hin. Indy dreht wieder am Rad, drückt den Knopf

und dreht ein weiteres Mal. Die Zahnräder plazieren Sie nun so: beim gelben Kopf und der Dreierkombination ganz außen, beim Jaguarkopf in Mittelstellung, beim Fisch ganz innen. Über das Rad und den Knopf öffnen Sie die letzten beiden Türen.



Tip 98: Wenn die Zahnräder rund um die Statue richtig angeordnet sind, öffnet sich eine der Türen.

**Die
FISCHTÜR**

**Aus dem
WASSER**

**STATUE
und
SPIEGEL**

**Die
VOGELTÜR**

**STATUE
finden**

**Die
JAGUARTÜR**

**Statue
PLAZIEREN**

TIP 99: Hinter der Fischtür springen Sie ins Wasser und klettern in die rechte Nische. Das Schlüsselloch wird mit dem Steinschlüssel gefüttert.

TIP 100: Indy taucht durch den geöffneten Durchgang und auf die gegenüberliegende Seite der Steinsäule; hier kann er einen Schalter betätigen. Klettern Sie an Land und die Leiter hinter dem Durchgang nach oben. Springen Sie dann über die Säule auf die andere Seite.

TIP 101: Am Sims kann Indy nach rechts hangeln. Von dort springen Sie auf die andere Seite und steigen die Steinstufen hinauf. Nach einem weiteren Sprung gelangen Sie mit der Peitsche auf einen Steg. Die Leiter führt zur ersten Statue. Links auf dem Balkon finden Sie außerdem einen Spiegel.

TIP 102: Zurück im Zahnradraum, laufen Sie durch die Tür mit dem gelben Vogelkopf. Springen Sie über die Druckplatten, und zerstören Sie die brüchige Wand mit Urgons Artefakt. Dahinter findet Indy einen Kamin mit Stufen, die er hochsteigt.

TIP 103: Oben springen Sie über das Loch und erklettern die Leiter an der linken Wand. Ein weiterer Sprung, und Indy erreicht den zweiten Saal. Auf der unteren Ebene befindet sich die Vogelstatue.

TIP 104: Kehren Sie wieder zum Zahnradraum zurück, und nehmen Sie den Durchgang mit dem grünen Jaguarkopf. Indy springt über die Druckplatte und erklimmt die Absätze im großen Saal. Das war's schon – oben wartet die Hundestatue.

TIP 105: Im Zahnradraum betreten Sie nun den letzten Gang und plazieren die drei Statuen in den da-

**Licht
REFLEK-
TIEREN**

**Hinab ins
TAL**

**Höhle
FREIHACKEN**

**Über die
STATUE**

**Dem Stein
AUSWEI-
CHEN**



Tip 110: In diese Nische weichen Sie aus.

**ZWEITE Höhle
Indy
RENNT**

**Stufenweise
ABWÄRTS**

**BECKEN
leeren**

**Becken
FLUTEN**

zugehörigen Nischen. Arbeiten Sie sich auf die gleiche Weise wie beim ersten Mal durch das Loch im Boden in den unteren Saal vor.

TIP 106: Klettern Sie auf den Steinblock vor der Statue, und benutzen Sie den Spiegel. Durch die Tür kann Indy den Tempel verlassen.

Tal der Olmeken

TIP 107: Über die Höhlen und Plattformen arbeiten Sie sich stufenweise nach Osten bis ins Tal vor. Die Leoparden kann Indy nicht besiegen, aber mit ein paar Schüssen aus dem Revolver verscheuchen.

TIP 108: Unten folgen Sie dem Fluß, bis Sie zu einer Steinplatte im Boden gelangen. Treten Sie probeweise darauf – Sie brauchen ein schweres Gewicht. Im Osten legen Sie mit der Machete eine Höhle frei.

TIP 109: Indy folgt dem Hang und den Stufen zu einem Säulensaal. Geradeaus führt eine Treppe nach oben. Mit der Peitsche schwingt Dr. Jones auf die Statue und springt auf den Sims. Eine Treppe höher läßt sich ein Steinblock in die Wand schieben.

TIP 110: Nun läuft Indy die Rampe nach oben, bis er eine Druckplatte auslöst. Rennen Sie daraufhin nach unten los, und verstecken Sie sich in der Nische rechts

vor dem rollenden Stein. Außen schieben Sie den Kopf auf die Druckplatte. Betreten Sie dann wieder die Höhle.

TIP 111: Der Weg geht nach Westen über die Brücke. Lassen Sie sich rechts nach unten fallen, und laufen Sie nach draußen.

Dort ist der Eingang zu einer zweiten Höhle.

TIP 112: Im Wasserbecken zieht Indy einen Schalter, im zweiten Saal schiebt er den Block bis ganz zur Wand. Betreten Sie die Druckplatte auf der Rampe, und rennen Sie zurück in den Saal. Schieben Sie den Kopf nach außen und dann ganz auf die Druckplatte.

TIP 113: Durch die Höhle gelangen Sie zurück zur ersten Brücke, dann laufen Sie nach Norden zur nächsten Höhle. Die Peitsche bringt Sie über den Abgrund. Springen Sie vorsichtig stufenweise durch die Felsenge, und hangeln Sie sich im nächsten Raum am obersten Absatz entlang nach Westen.

TIP 114: Im Saal mit dem Wasserbecken tauchen Sie durch das Loch in der Wand mit dem Wasserfall. Im schmalen Kamin geht es von Absatz zu Absatz nach oben, wo Indy den Knopf drückt. Kehren Sie auf dem gleichen Weg nach unten zurück.

TIP 115: Das Steingesicht schieben Sie in das Loch in der Außenwand. Der zweite Block gehört vor die Wand, an der vorher der Wasserfall war. Dort steigen Sie die Steinstufen nach oben. Drücken Sie den Knopf erneut.

**Den
GRASHANG
hoch**

**Klettern
AUF ZEIT**



Tip 117: Klettern Sie auf die Zunge der Steinfratze, und springen Sie zur Tür, bevor die zufällt.

**Statue
UMWERFEN**

**In die
PYRAMIDE**

**Schalen
ANZÜNDE**

**Drittes
ARTEFAKT**

**Endgegner
AUFSPIEßEN**



Tip 122: Ob Sie die Schlange getroffen haben, erkennen Sie an den sprühenden Funken.

TIP 116: In einer Kammer im Westen führt eine Leiter weiter zur dritten Brücke. Folgen Sie dem grasigen Hang nach oben bis zu einem überwucherten Durchgang. Dahinter schwingen Sie an der Peitsche über den Abgrund. Im Trümmersaal laufen Sie nach unten links und öffnen die Tür durch Knopfdruck.

TIP 117: Speichern Sie ab, bevor Sie den Knopf rechts neben der Tür betätigen. Denn jetzt muß Indy

schnell sein: Links neben der Kapelle kann er sich an einem Steinblock nach oben ziehen. Es folgt ein Sprung nach rechts auf das Dach, und weiter geht's zum Höhleneingang. Indy läuft nach rechts und klettert über die Absätze bis zur Riesensratze. Ein letz-

ter Sprung über die Zunge bringt ihn zur Tür.

TIP 118: An der Schlucht werfen Sie die Statue durch Drücken um. Gehen Sie zurück nach unten und über die Brücke. Am nächsten Abgrund hilft wieder die Peitsche weiter. Klettern Sie über die Steinblöcke nach oben, und laufen Sie ins Freie.

TIP 119: Steigen Sie die Stufen der Pyramide nach oben, wo Sie die Statue nehmen. Innen angekommen, läßt Indy sich von der Kante der Schlangensäule hängen und vorsichtig nach unten fallen.

TIP 120: Öffnen Sie zuerst die Nordtür, indem Sie die beiden Schalen mit dem Feuerzeug anzünden. Dann wiederholen Sie die Prozedur an der Südtür.

TIP 121: Mit Hilfe von Taklits Artefakt machen Sie sich unsichtbar und treten auf die Druckplatte im nördlichen Gang. Rennen Sie dann direkt zum Ende des Südgangs, klettern Sie auf den Block, und nehmen Sie das dritte babylonische Artefakt.

TIP 122: Damit können Sie an den Fliesen mit dem geflügelten Wesen nach oben schweben. In den Ecken des Balkons lösen Sie mit den Aufzügen Stahlnadeln im Boden aus; die müssen die Riesenschlange mehrmals erwischen, damit sie endgültig den Geist auf-

gibt. Schweben Sie dann an der freigeordneten Plattform nach außen.

Pudhovkin

TIP 123: Indy klopft an die Tür und wird von der Wache verhöhnt. Steigen Sie aufs Bett, und öffnen Sie das Vorhängeschloß.

**Wache
AUSTRICK-
SEN**

**AB-
LENKUNGS-
MANÖVER**

**AUSRÜ-
STUNG
zurückholen**

**KISTEN
schieben**



Tip 127: Indy schiebt die Kiste nach Westen.

An DECK

**Kapitän
BELAUSCHEN**

**KRAN
steuern**

**KURBEL
finden**

**FLUCHT
im Boot**

**HYÄNEN
jagen**

TIP 124: Nun klopfen Sie erneut an die Tür und klettern dann schnell über das Bett in den Luftschacht. Wenn die Wache um die Ecke biegt, rennen Sie durch die Tür und sperren den Russen ein.

TIP 125: Öffnen Sie im Gang die erste Tür links. Nachdem Sie die Maschine per Hebel angeworfen haben, rennen Sie sofort zurück auf den Gang. Betreten Sie durch die zweite Tür links das hintere Zimmer. Weil die Wache abgelenkt ist, können Sie Taklits Artefakt vom Schreibtisch nehmen.

TIP 126: Damit geht es ins Lager. Indy macht sich unsichtbar und läuft an der Wache vorbei nach hinten. Im nächsten Raum findet er seine Ausrüstung wieder.

TIP 127: Zurück im Lager, schiebt Indy die einzelne rote Kiste nach Westen. Dann klettern Sie darauf und

ziehen und schieben die helle Kiste zwei Felder nach Süden. Von dieser Box aus können Sie sich mit der Peitsche über das Eisenrohr in die obere Etage schwingen.

TIP 128: Laufen Sie zur Westtür. Im Bug steigen Sie die Leiter nach oben

und nehmen Urgons Artefakt vom Schreibtisch.

TIP 129: Via Lager gelangen Sie zu den beiden Osttüren. Nehmen Sie die rechte. Im mittleren Raum lässt sich die verrostete Wand mit Urgons Artefakt sprengen. Steigen Sie eine Etage nach oben. Am Ende des Gangs führt eine weitere Leiter an Deck.

TIP 130: Direkt neben der Luke ist eine weitere rostige Wand, die das Artefakt zum Einsturz bringt. Die nächste Leiter führt auf die Brücke des Schiffs. Nach der Unterhaltung nehmen Sie das dritte Maschinenteil aus der dunklen Nische hinter Indy.

TIP 131: Steigen Sie nun wieder alle Leitern nach unten in den zweiten Lagerraum. Mit Hilfe der Steuerkonsole wird der Haken über den Block mit dem Kristall manövriert (zweimal den linken Knopf, fünfmal den mittleren, zweimal den rechten). Dann kann Indy mit Azerims Artefakt nach oben schweben.

TIP 132: Durch die Tür gelangen Sie in den Maschinenraum. Springen Sie nach unten, und betätigen Sie den Hebel. Die Leitern bringen Sie bis nach ganz oben, wo Sie hinter der Tür eine Kurbel finden.

TIP 133: Kämpfen Sie sich wieder bis zum Deck vor. Am Heck des Schiffs befindet sich ein Rettungsboot, das Sie mit der Kurbel zu Wasser lassen.

Meroe

TIP 134: Fahren Sie mit dem Jeep geradeaus zum eingestürzten Mineneingang in der größten Pyramide. Nach dem kurzen Gespräch kommt der spaßigste Part dieses Levels: Hyänen überfahren! Dazu kurven Sie

**SCHUPPEN
sprengen**



Tip 135: Vom Fenster aus kann Indy auf das Dynamit schießen, um so den Schuppen aufzusprengen.

mit dem Jeep über die Dünen, bis alle Hyänen im Umkreis erlegt sind. Wenn Sie alle erwischt haben, ertönt eine kurze Melodie, sobald Sie aus dem Jeep klettern.

TIP 135: Den Schuppen im Westen hinter der großen Pyramide sprengt Indy auf, indem er durchs Fenster

auf den Dynamitstapel schießt. Von drinnen nimmt er dann die Kette und den Eimer mit.

TIP 136: Im Süden entdeckt Indy eine Grube; die Gleisbrücke ist allerdings zerstört. Ein Junge bietet Ihnen an, hinüberzuklettern, wenn Sie ihm eine Uhr besorgen.

**In die
GRUBE**

**Uhr gegen
AUGE**

**PYRAMIDEN-
Kletterer**

**BRUNNEN
reparieren**

**Zur
SPITZE**

**FALLE
nutzen**

**ERSTE Linsen-
kammer**

**Unter dem
SARKOPHAG**

**Schneller
SPRUNG**

TIP 137: Reparieren Sie den Generator am Grubenrand mit der Kette, und ziehen Sie am Hebel. Auf den Schaufeln des Lifts fahren Sie nach unten, wo Sie der umgestürzten Lore ein Rad abnehmen. Die Leiche in der Grube hat die Taschenuhr. Hüpfen Sie auf die Aufzugsschaukel, und springen Sie mit Anlauf ab, sobald sie sich oben zu neigen beginnt.

TIP 138: Folgen Sie dem Gleis nach links, und geben Sie dem Jungen die Uhr. Sie erhalten ein Kristallauge. Damit geht es zurück zum Schuppen und an der Pyramidenwand bis zum Eingang nach oben.

TIP 139: Im Gang springen Sie über die Fallgrube, dann sprengen Sie die Wand mit Urgons Artefakt. Der Block lässt sich nach rechts ziehen; steigen Sie über ihn an die Pyramidenwand, und klettern Sie bis zum Knopf. Der öffnet den oberen Pyramideneingang.

TIP 140: Nachdem Sie das Bauwerk betreten haben, nehmen Sie die Abzweigung nach links. Am Brunnen klettern Sie rechts auf den Absatz und benutzen den Eimer, um den Mechanismus in Gang zu setzen.

TIP 141: Laufen Sie zurück zur Abzweigung und diesmal geradeaus. An der nächsten Gabelung klettern Sie rechts eine Ebene nach oben. Drehen Sie sich um, und springen Sie auf den gegenüberliegenden Absatz.

TIP 142: Dort folgen Sie dem Gang, bis Sie eine brüchige Wand mit dem Maschinenteil knacken können. Die Falle überwinden Sie, indem Sie den rechten Knopf drücken und auf den gefallen Block springen.

TIP 143: Am Ende des Ganges führen rechts Absätze und Leitern bis ganz nach oben. Bei der Abzweigung liegt rechts die erste von insgesamt vier Linsenammern. Zünden Sie das Holz mit dem Feuerzeug an.

TIP 144: Der Gang neigt sich wieder nach unten. Halten Sie sich rechts, bis Sie den Sarkophag mit dem Knopferreichen. Der öffnet einen Durchgang, den Indy kriechend passieren kann. Ziehen Sie sich rechts hoch, und folgen Sie dem Gang bis zum Abgrund.

TIP 145: Nach einem Sprung auf die andere Seite drückt Indy den Knopf und setzt schnell wieder

ZWEITE
Linsen-
kammer**AUGE**
überlisten

Tip 147: Unsichtbar kommt Indy am Auge vorbei.

GRÄBER
erklettern**DRITTE**
Linsen-
kammer**Über den**
GLEISEN**Indy**
HANGELT

Tip 151: Hangeln Sie über den Gleisen nach links.

VIERTE
Linsen-
kammer

zurück. Lassen Sie ihn den Block in der Nische zu sich herziehen. Jetzt kann er vom oberen Absatz aus an der Wand zur anderen Seite hangeln.

TIP 146: Im rechten Raum klettern Sie auf die Sarkophage und durch das Loch in der Decke. Hinter der Tür ziehen Sie sich auf die rechte Grabkammer und springen auf das Dach der zweiten Gruft. Durch ein Deckenloch geht es weiter nach oben bis zur zweiten Linsen-kammer; zünden Sie wieder den Holzstoß an.

TIP 147: Laufen Sie zurück nach unten zum Raum mit den Sarkophagen. Das Auge am Ende des Ganges überlisten Sie, indem Sie sich per Maschinenteil unsichtbar machen.

TIP 148: Die hintere Wand der Grabkammer sprengt Urgons Artefakt. Dann steigen Sie im Inneren des Kamins an der linken Steinreihe nach oben. Nehmen Sie

die Treppe rechts, und drücken Sie den Knopf vor der Fallgrube. Sobald das Loch geschlossen ist, ziehen Sie sich an der Kante nach oben.

TIP 149: Der nächste Knopf öffnet eine Zwischentür. Fahren Sie schnell mit den Aufzügen am Ende des Gangs nach unten, und ziehen Sie sich an der Kante hoch. Mit dem dritten Artefakt schweben Sie von hier aus in die dritte Linsen-kammer. Das Feuerzeug leistet einmal mehr gute Dienste.

TIP 150: Kehren Sie zurück bis zum Abgrund, an dem Sie hinüberhangeln können. Laufen Sie dann nach rechts, und sprengen Sie sich rechter Hand durch zwei brüchige Wände. Der Weg führt nach unten bis über einen Saal, in dem Lorengleise verlegt sind.

TIP 151: Dort springen Sie auf die andere Seite. Hangeln Sie dann nach links. Ziehen Sie den Block zur Seite, und klettern Sie darüber auf die nächste Ebene.

TIP 152: Es folgt ein Sprung nach links in den Gang mit den Spinnweben. Eine Leiter führt nach oben. Indy wechselt auf die andere Seite und nimmt das Bündel Feuerholz mit.

TIP 153: Nun lassen Sie sich nach unten fallen und klettern wieder bis an die Spitze der Leiter. Diesmal hängen Sie von der Kante und fallen bis zum nächsten Sims nach unten, um nach links zum nächsten Absatz zu hangeln. Mit der Peitsche geht's in den

Zurück ans
TAGESLICHT**STATUEN**
entdecken**Das AUGE**
hilft**LORE**
reparieren**SICHERUNG**
mitnehmen**ANZEIGE**
aktivieren**Unter Rohren**
DUCKEN**RÜCKWÄRTS**
zum See

Tip 161: Rückwärts fahrend gelangen Sie zum See.

Indy und die
ÖLKANNE**Russen**
UMLEITEN**BLAUER**
Edelstein

letzten Linsenraum. Dort stellen Sie erst das Holzbündel ab und zünden es dann an.

TIP 154: Verlassen Sie anschließend die Pyramide, indem Sie gleich zurück im Gang eine brüchige Wand aufsprengen. Inzwischen ist der Feind da; den Aufmarsch der Russen zerstreuen Sie am besten per Jeep.

TIP 155: Wenn die Gegend sicher ist, folgen Sie zu Fuß dem Lichtstrahl aus jeder Pyramide, bis eine Statue aus dem Sand auftaucht. Beim gelben Strahl müssen Sie vorher einige Steinblöcke beiseite schieben.

TIP 156: Setzen Sie das Edelsteinauge in jede Statue, und nehmen Sie es wieder heraus. Nach dem vierten Mal sollte sich die Tür in der großen Pyramide öffnen. Der Weg in die Mine ist frei.

TIP 157: Vom Heck des Jeeps nehmen Sie den Reserverekanister mit. Im Inneren der Pyramide füllt Indy die schiefe Lore mit Benzin und setzt das Rad ein. Dann beginnt die Fahrt in die Minen.

König Salomons Minen

TIP 158: Indy fährt bis zur großen Kammer im Osten und entnimmt der Holzkiste auf der Draisine eine Sicherung. Weiter geht die Fahrt bis zum Raum mit der Holzhütte, die das Stellwerk enthält.

TIP 159: Innen setzen Sie die Sicherung hinter der Anzeigetafel ein, um den Strom einzuschalten. Ziehen Sie dann die Hebel für die Weichen 1 und 3.

TIP 160: Während Sie mit der Lore unterwegs sind, können Sie mit der Taste [C] unter Metallrohren den Kopf einziehen – so nehmen Sie keinen Schaden.

TIP 161: Im Raum kurz hinter Weiche 3 halten Sie ein Stück nach der Vereinigung der drei Gleise. Fahren

Sie dann rückwärts, bis Sie durch das Tor in der Ostwand in einen Saal mit See gelangen. Dort hüpfen Sie über die Kisten und schwingen sich per Peitsche in eine Kammer, wo der Pyramidenschlüssel wartet.

TIP 162: Fahren Sie

zurück zur Schaltzentrale, um Weiche 2 zu verstellen. Im nächsten Raum sprengen die Russen ein Gitter; dahinter finden Sie den Messingschlüssel. Den benutzen Sie in einem Lagerraum im Westen; aus dem Schrank nehmen Sie die Ölkanne mit.

TIP 163: Indy fährt zu Weiche 4 und schmiert sie mit Hilfe der Ölkanne. Im Stellwerk zieht er Hebel Nummer 4. Nachdem die Russen ausgeschaltet sind, ist die Kammer hinter Weiche 4 sein Ziel.

TIP 164: Zu Fuß laufen Sie bis zur eingestürzten Brücke und schwingen per Peitsche über den Abgrund. Links gibt es eine zerstörbare Wand zu entdecken; dahinter ist der blaue Edelstein versteckt.

GEHEIMER
Eingang

TIP 165: Zurück in der Lore, fahren Sie zum nächsten Raum, in dem sich einige Kisten stapeln. Auf dem linken Holzsteg können Sie die große Kiste zur Seite schieben. Schießen Sie aus sicherer Entfernung auf das Dynamit, um eine Höhle freizusprenge.

ROTER
Edelstein

TIP 166: Am Abgrund hüpfen Sie auf die schmale Plattform und weiter auf die andere Seite. Nehmen Sie den roten Edelstein vom Sockel, und springen Sie in das Loch. Kehren Sie zurück zu den Schienen.

GRÜNER
Edelstein

TIP 167: Die Lore bringt Indy zum Wasserbecken, und er taucht durch das Loch. Halten Sie sich links, bis Sie in einem Raum mit Sarkophagen auftauchen können. Klettern Sie hier über die Absätze nach oben, und springen Sie durch den Durchgang. Mit dem dritten Edelstein geht es dann mit einem gewagten Sprung ins Wasser und zurück zur Lore.

PYRAMIDE
aktivieren

TIP 168: Fahren Sie wieder in den großen Saal im Osten. Über den Holzsteg gelangen Sie zu Fuß in



Tip 168: Fahren Sie an schießenden Russen vorbei.

eine Kammer mit mehreren Gerüsten. Dort stecken Sie den Pyramiden-schlüssel in den Steinsockel.

TIP 169: Danach klettern und springen Sie über die Mittelsäule und die Gerüste zu den Nischen, wo Sie den farblich passenden

EDELSTEINE
einpassen

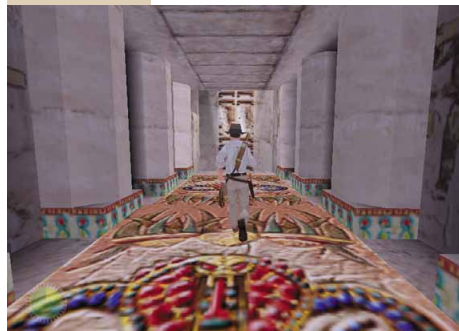
Edelstein benutzen. In der Basis der Steinsäule findet Indy schließlich eine Kammer und betätigt den Hebel. Folgen Sie unten dem Gang.

Hinein ins
GRAB

TIP 170: Über die Blöcke erreichen Sie springend die Kante in der Wand. Hangeln Sie nach rechts, und lassen Sie sich in den Gang fallen. Im Säulenraum führt der Weg rechts nach unten. Klettern Sie im nächsten Saal rechts über die Trümmer.

STATUE
wegziehen

TIP 171: Links neben der verschlossenen Tür können Sie die Statue wegziehen. Der Vorhang dahinter läßt sich mit der Machete zerschneiden. Springen Sie über die Schlucht, und folgen Sie dem Gang zu einem Hebel. Der öffnet den Weg zu einem Raum mit Gitterboden.



Tip 173: Springen Sie über die wippenden Bodenplatten.

TIP 172: Rennen Sie über das Gitter, und zerschneiden Sie die nächste Tapete. Den Block zieht Indy drei Felder zu sich her, um den weiteren Weg frei zu machen.

TIP 173: Im Raum mit dem wippen-

WIPPENDER
Boden

den Boden springen Sie über die Achsen auf die nächste Plattform. Über die Vorsprünge links und rechts sowie eine Leiter im Dunkeln gelangen Sie nach oben.

THEATER
erklettern

TIP 174: Die Pyramide in der Mitte des Theaters trägt auf der Rückseite einen Knopf, der die Statue ausfährt. Laufen Sie durch den Eingang und in die Nische links hinten. Mit Hilfe der Peitsche klettern Sie nach oben.

Seitliche
PLATTFORM

TIP 175: Auf dem Dach kann Indy rechts auf einen Steinblock steigen. Dann springt er nach links auf das zweite Gebilde. Wenn Sie am rechten Rand nach unten sehen, können Sie einen metallenen Vorsprung erkennen. Lassen Sie sich vorsichtig an der Kante hinunter auf diese Plattform.

ARM ab

TIP 176: Mit der Peitsche läßt sich von hier aus der Arm der Statue abschlagen. Springen Sie nach unten, und nehmen Sie ihn mit. Laufen Sie zurück zum Säulenraum. Der wimmelt inzwischen vor Russen; die Maschinenpistole ist hier sehr nützlich.

Arm
ÖFFNET
Tür

TIP 177: Laufen Sie rechts nach unten und weiter zu der großen Tür. Mit dem Arm läßt sie sich jetzt öffnen. Dahinter treffen Sie mechanische Gegner. Die explodieren bei ihrem Ableben – halten Sie also Abstand!

Nach oben
SCHWEBEN

TIP 178: Zwischen der mittleren Säule und der linken Wand befindet sich ein Schwebekristall; fliegen Sie mit Azerims Artefakt zur oberen Kante. Drehen Sie sich um, und springen Sie über die Säulen auf die andere Seite. Folgen Sie dem Weg nach links; Sie finden einen Knopf, den Sie zweimal drücken.

VOLOD-
NIKOV
flieht

TIP 179: Die Russen erledigen Sie am besten von oben mit dem Gewehr. Steigen Sie dann die gerade geöffnete Treppe hinunter. Nachdem Volodnikov das Zahnrad genommen hat, flüchtet er vor Indy.

Russen
EINFANGEN

TIP 180: Ziehen Sie einen der Blocks aus der Basis des mittleren Raums, und schieben Sie ihn in die Mitte



Tip 180: Schieben Sie die Statue vor den linken oder den rechten Gang, und blockieren Sie ihn so.

des Gangs, so daß er unter dem Loch zu stehen kommt. Oben im verzierten Raum schieben Sie die Statue vor eine der beiden Türöffnungen. Jagen Sie nun Volodnikov in diese Kammer, und nehmen Sie ihm das Zahnrad ab.

TIP 181: Zurück im großen Saal, zer-

In die
SÄULEN

schneidet Indy mit der Machete den Vorhang der Säule rechts neben der Treppe und zieht den Block zwei Felder nach außen. Klettern Sie darauf, und springen Sie in die Öffnung der anderen Säule. Der Knopf im unteren Gang öffnet ein Gitter.

AUFZUG
aufsperrnen...

TIP 182: Laufen Sie in die Öffnung, aus der Sie den Block gezogen haben, und nehmen Sie im Raum darunter den Schlüssel. Der öffnet oben den Aufzug.

und abwärts
FAHREN

TIP 183: Das Zahnrad müssen Sie in die Statue einpassen. Schieben Sie dann den Block in den Aufzug.

**Kleine
SCHWIMM-
PARTIE****BLITZE
vermeiden****VERSTECKT
halten****Raum
UMRUNDEN****Blitzkugel
ANHEBEN****STROM
abdrehen****Viertes
ARTEFAKT****In der GRAB-
KAMMER**

Schweben Sie wieder auf den Sims und laufen Sie darauf nach rechts unten. Per Peitsche kann sich Indy auf das Gegengewicht schwingen.

TIP 184: Klettern Sie unten auf die Steinstreben und springen Sie darauf nach hinten, bis zum metallenen Laufsteg. Der führt zu einem Becken. Im Wasser tauchen Sie zu dem engen Durchgang; dahinter ist ein Hebel, der eine Statue auftauchen läßt.

TIP 185: Über eine Kante an der hinteren Seite des Beckens kommen Sie aus dem Wasser. Springen Sie vom Metallsteg aus über den Kopf der Statue auf die andere Seite. Die Leiter führt in einen Raum mit elektrischen Entladungen. Weichen Sie nach der Zwischensequenz sofort in den Gang zurück!

TIP 186: Warten Sie eine Entladung ab, und laufen Sie dann schnell los. Verstecken Sie sich vor den Blitzen hinter Mauern. So gelangen Sie gegen den Uhrzeigersinn ans linke Ende des Raums. Mit der Peitsche kann Indy dort die nächste Ebene erreichen.

TIP 187: Den nächsten Abgrund überwinden Sie schwingend, dann laufen Sie am Innenrand neben dem Metallgitter nach rechts um die Ecke. Springen Sie über die Plattformen zu einer schiefen Ebene. Lassen Sie Indy hinunterrutschen, springen Sie im letzten Moment ab, und ziehen Sie sich am gegenüberliegenden Vorsprung hoch.

TIP 188: Durch den Torbogen erreichen Sie einen Raum mit drei Statuen. Ziehen und schieben Sie die an das Loch in der Mitte heran. Dann kann Indy den Knopf in der hinteren Nische drücken.

TIP 189: Hinter den Gittern befinden sich weitere Schalter; drücken Sie den goldenen einmal und den silbernen zweimal – der Strom ist aus. Kehren Sie nach unten zurück, und springen Sie ins Wasser.

TIP 190: In der Mittelsäule ist eine Nische mit einer Leiter, die Indy ersteigt. Am oberen Ende der dreieckigen Stufen befindet sich Nubs Maschinenteil. Das benutzen Sie in der Nische am Fuß der Mittelsäule mit dem Schaltfeld, um eine Brücke auszufahren.

TIP 191: Nun in den Aufzugsraum. Dort ziehen Sie den Block aus dem Lift und aktivieren ihn über die Schaltfläche rechts neben dem Gegengewicht. Oben den Sarkophag in der Mitte des Raums öffnen und Nubs Maschinenteil mit der erschienenen Tafel benutzen. Den Edelstein setzen Sie in die Bodenöffnung im Flügel des Saals. Der Robo erscheint.

TIP 192: Der vierte Endgegner ist nicht besonders schwierig. Achten Sie darauf, immer die Pyramide zwischen sich und ihm zu haben, damit er Sie nicht treffen kann. Laden Sie mit Nubs Teil über die Schaltfelder an den Wän-



Tip 192: Den Robo erledigen Sie über die Energiefelder.

**ROBO
lahmlegen
Ab nach
DRAUSSEN****LAUFSTEG
senken****Ganz nach
UNTEN****Den BLITZEN
folgen****Indy
SCHWEBT****ZWEITES
Teil bergen****Über die
METALL-
STREBEN**

den die Bodenplatten auf, und locken Sie den Roboter darüber. Nach sechs Schocks segnet er das Zeitliche.

TIP 193: Klettern Sie dann auf die Pyramide und durch das Loch in deren Mitte nach oben. Über den erledigten Roboter können Sie den Sims auf der anderen Seite erreichen. Drücken Sie den Knopf, und folgen Sie dem Gang bis zum Treffen mit Sophia und Turner.

Turm von Babel

TIP 194: Über die Metalleiter im Aufzugsschacht kommen Sie nach unten. Am hinteren Ende des Raums fährt ein Lift nach oben. Springen Sie vom Balkon herunter und in das Loch, in dem vorher der Lift war. Drücken Sie den Knopf, um den Laufsteg herunterzulassen. Gehen Sie dann nach unten.

TIP 195: Nach dem Geplänkel mit Turner läßt sich Indy rechts ins Wasser fallen. Durch die schmale Öffnung gelangt er in einen riesigen Schacht. Dort klettert er in den linken Durchgang.

TIP 196: Sobald der Blitzstrahl direkt vor Indy niederschießt, durchqueren Sie vorsichtig den Gang. Springen Sie über den Abgrund, und nehmen Sie beim Podest Nubs Maschinenteil an sich.

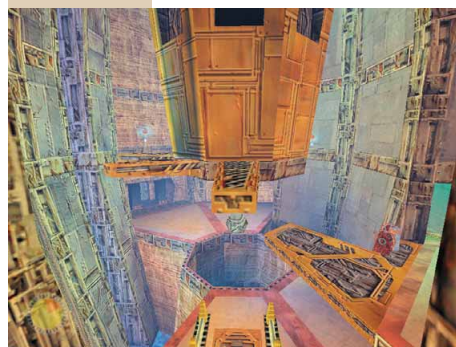
TIP 197: Wieder im Schacht, folgen Sie dem Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Indy öffnet die Tür per Knopfdruck, springt dahinter in den blauen Strahl und schwebt nach oben, bis er sich auf die Metallplattform links der Statue fallen lassen kann.

TIP 198: Ersteigen Sie die Leiter, und nehmen Sie das Maschinenteil aus dem Kopf der Statue. Steigen Sie die nächste Leiter hoch, und springen Sie auf den schmalen Sims über der Statue. Mit der Peitsche gelangt Indy auf die andere Seite.

TIP 199: Lassen Sie Jones im Uhrzeigersinn von Metallplatte zu Metallplatte springen, bis er in den blauen Durchgang hüpfen kann. Indy setzt über den näch-

sten Abgrund und schwimmt durch das Wasserbecken.

TIP 200: Drüben nehmen Sie Urgons Artefakt aus der Säule und setzen dafür Nubs Batterie ein. Warten Sie, bis sich die Achse direkt vor Ihnen gedreht hat, und sprinten Sie



Tip 199: Indy muß über die Stahlstreben springen.

**ARTEFAKT
einsetzen****In luftiger
HÖHE**

dann über die Metallräder in den Aufzug.

TIP 201: Der Lift fährt nach unten. Setzen Sie Urgons Teil in die zweite Säule. Fahren Sie dann mit dem Aufzug drei Etagen nach oben.

TIP 202: Springen Sie auf den Metallsteg und von dort auf den Balkon links. Die lästigen Schwebler erledigt die Maschinenpistole. Über eine weitere Metallstrebe hüpfen Sie nach links in einen Korridor. Rufen Sie den Aufzug, und fahren Sie ein Stockwerk nach oben.

TURNER ausschalten

TIP 203: Immer wenn Turner sichtbar wird, beschießen Sie ihn mit einer möglichst kräftigen Waffe.



Tip 203: Schießen Sie auf Turner, wenn er sichtbar wird.

Schutz vor BLITZEN Marduks KOPF

sichtbar; dadurch kann er unbeschadet zu einem der Knöpfe hüpfen und die Blitzstrahlen abschalten.

TIP 205: Schweben Sie noch eine Etage höher. Dort tauschen Sie den Kopf Marduks gegen Azerims Artefakt aus. Durch die geöffnete Tür gelangen Sie an einen Lift, der Sie zur Metallstatue bringt.

MARDUK beleben

TIP 206: Sobald Sie den Kopf einsetzen, ist die Figur vollendet. Folgen Sie Marduk. Klettern Sie auf den Absatz rechts, und setzen Sie Taklits Artefakt in die Maschine ein. Ziehen Sie dann am Hebel.

Aetherium

GROSS-EINKAUF

TIP 207: Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie ihr restliches Geld in Heilmittel investieren. Auch ein paar zusätzliche Gegengifte und Munition für die Maschinenpistole empfehlen sich.

SCHWIMMEN im Strom

TIP 208: Schwimmen Sie nach vorn aus dem Feld heraus. Lassen Sie sich an der Kante in den nächsten Quader hinunter. Von der linken Kante springen Sie ins westliche Ätheriumfeld und schwimmen zur Mitte.

WERKZEUG finden

TIP 209: Der Gang mit den grünen Streben führt bis zu einem großen Raum. Springen Sie links auf die



Tip 209: Die farbigen Streifen unterscheiden die vier Ätherium-Tunnel, durch die Indy schwimmen kann.

Nach seinem Ableben nehmen Sie das Artefakt an sich.

TIP 204: Azerims Maschinenteil befördert Sie an einem der Flugkristalle auf die obere Ebene. Über eins der Löcher springen Sie in die Mitte. Taklits Teil macht Indy un-

sichtbar; dadurch kann er unbeschadet zu einem der Knöpfe hüpfen und die Blitzstrahlen abschalten.

TIP 205: Schweben Sie noch eine Etage höher. Dort tauschen Sie den Kopf Marduks gegen Azerims Artefakt aus. Durch die geöffnete Tür gelangen Sie an einen Lift, der Sie zur Metallstatue bringt.

TIP 206: Sobald Sie den Kopf einsetzen, ist die Figur vollendet. Folgen Sie Marduk. Klettern Sie auf den Absatz rechts, und setzen Sie Taklits Artefakt in die Maschine ein. Ziehen Sie dann am Hebel.

Aetherium

TIP 207: Bevor Sie diese Mission beginnen, sollten Sie ihr restliches Geld in Heilmittel investieren. Auch ein paar zusätzliche Gegengifte und Munition für die Maschinenpistole empfehlen sich.

TIP 208: Schwimmen Sie nach vorn aus dem Feld heraus. Lassen Sie sich an der Kante in den nächsten Quader hinunter. Von der linken Kante springen Sie ins westliche Ätheriumfeld und schwimmen zur Mitte.

TIP 209: Der Gang mit den grünen Streben führt bis zu einem großen Raum. Springen Sie links auf die

blaue Plattform. Dort nehmen Sie das Dimensionswerkzeug aus der Halterung.

TIP 210: Indy kehrt zurück ins Ätherium und schwimmt zum drehenden Ring. Er verläßt das Feld und springt zur südlichen Seite. Von hier aus geht es wieder zur

Mitte; die Tunnelstreben sollten nun violett sein.

TIP 211: Am Ende des Wegs öffnen Sie das Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug. Nehmen Sie alle Gegenstände an sich. Genauso verfahren Sie am Ende des roten Tunnels, den Sie durch das östliche Feld betreten können. Dann schwimmen Sie über den nördlichen Quader durch den blauen Pfad bis zum Energiefeld.

KRAFTFELD öffnen

Treffen mit MARDUK

SPIEGEL mitnehmen

STRAHLEN reflektieren

TIP 212: Dieses Feld und auch gleich das nächste öffnen Sie mit dem Artefakt. Schwimmen Sie bis zum Ende des Ätheriumgangs, und folgen Sie dem nächsten nach oben. In der großen Halle begegnen Sie Marduk.

TIP 213: Lassen Sie sich noch nicht auf einen Kampf ein. Statt dessen steuern Sie Indy nach rechts durch den blauen Durchgang. Schwimmen Sie im Feld nach unten. Halten Sie sich links, bis Sie an ein Kraftfeld kommen. Indy öffnet es per Dimensionschlüssel und nimmt der Statue den Spiegel ab.

TIP 214: Zurück zu Marduk. Seine Energiebälle werfen Sie mit dem Spiegel auf ihn zurück. Sobald Marduk



Tip 214: Mit dem Spiegel wehren Sie Marduks Energiekugeln ab und werfen sie auf ihn zurück.

in die Höhe steigt und Indy von oben beschießt, laufen Sie die Rampe hinauf zum Balkon. Stellen Sie sich an den Rand und richten Sie den Spiegel direkt auf Marduk; wenn Sie richtig stehen, schwenkt Indy den Spiegel ein kleines Stückchen nach unten.

PEITSCH aufladen

TIP 215: Nach fünf Treffern verschwindet der Dämon. Nehmen Sie das Herz, und setzen Sie es in die Halterung unten im Saal. Jetzt kann Indy die Peitsche an der leuchtenden Kugel aufladen.

TÜR öffnen

TIP 216: Gehen Sie durch einen der blauen Durchgänge, und folgen Sie dem Gang, bis Sie auf eine zweite Kugel stoßen. Die bearbeitet Indy mit der Peitsche. Dann schwimmt er im runden Ätheriumfeld nach unten und landet auf der nächsten Ebene.

SOPHIA befreien

TIP 217: Umrunden Sie den großen Schacht, und schlagen Sie dabei auf den drei Metallstegen nach den Kugeln. In der Nähe jedes Stegs finden Sie außerdem ein Ätheriumfeld. Dahinter öffnen Sie je ein Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug und nehmen einen Edelstein mit. Wenn Sie alle drei Stege eingefahren haben, erscheint Marduk und verschmilzt mit Sophia.

STEINE öffnen Türen

TIP 218: Schwimmen Sie über eine Ätheriumsäule zum Boden des Schachts. Hinter jedem der drei Felder an den Wänden befindet sich eine Metalltür,



Tip 219: Auf dem Steinbogen schlägt Indy mit der Peitsche, die er zuvor aufgeladen hat, nach Marduk.

in die Sie jeweils den Edelstein einsetzen, der farblich zu den Wandstreben paßt. Hinter jeder Tür öffnen Sie anschließend das Kraftfeld mit dem Dimensionswerkzeug.

TIP 219: Wenn alle drei Durchgänge offen sind, klettern

**Marduk
AUS-
PEITSCHEN**

Sie in der Mitte des Raums auf den steinernen Bogen. Sobald Marduk auf Sie zufliegt, verpassen Sie ihm eins mit der Peitsche. Heilen Sie sich regelmäßig. Wenn Sie alle Ladungen aufgebraucht haben, müssen Sie per Ätheriumfeld zurück in den Raum mit der Kugel fliegen, um die Peitsche wieder zu laden.

**FLUCHT
ins Freie**

TIP 220: Nach fünf Treffern ist Marduk besiegt. Folgen Sie Sophia. Springen und klettern Sie über die Steinblöcke in Sicherheit. Keine Angst, trotz Erdbeben besteht für die Flucht kein Zeitlimit.

Zurück in Peru**BOOT
bereit-
machen**

TIP 221: Wenn Sie für 2.500 Dollar die Schatzkarte kaufen, dürfen Sie den Extralevel spielen. Nehmen Sie das Schlauchboot vom Jeep, und benutzen Sie es am Wasser. Folgen Sie dem Strom bis zum ersten See.

**Kurze
KLETTER-
PARTIE**

TIP 222: Links können Sie an einem Vorsprung anlegen. Indy klettert bis zur Höhle und rutscht die Rampe herunter; mit einem Sprung in letzter Sekunde erreichen Sie die andere Seite. Hier gibt's ein paar Heilpflanzen. Paddeln Sie dann zum Ende des Flusses.

**Auf
TAUCHGANG**

TIP 223: Dort steigt Indy an Land, nur um sofort wieder in den See zu springen. Er taucht durch die Öffnung im Westen, bis er in ein Höhlensystem gespült wird. Ein winziger Durchgang im Norden führt in eine Höhle, wo er sich an Land ziehen kann. Per Peitsche schwingt Indy über das Wasserbecken.

**Es werde
LICHT**

TIP 224: Im nächsten Raum zünden Sie die Schale an und springen ins Wasser. Am Boden ist durch den Feuerschein eine zugewachsene Öffnung zu erkennen, die Sie mit der Machete freihacken.

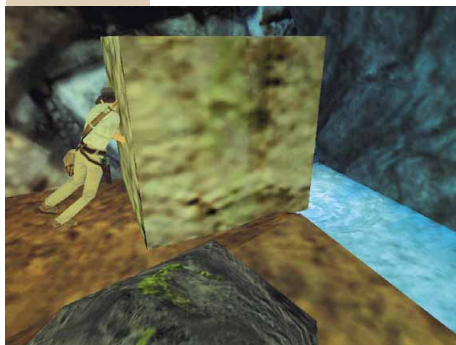
**Bekannte
UMGEBUNG**

TIP 225: Ziehen Sie sich am Ende des Kanals an Land, und schieben Sie den Block in den Abfluß. Tauchen

Sie dann auf, und klettern Sie an Land. Sie landen im Tempel, den Indy zu Beginn des ersten Films geplündert hat.

TIP 226: Dort geht es zunächst nach Osten und rechts unter dem Lichtstrahl hindurch. Der folgende Gang wimmelt nur so von Spinnen; halten Sie die Pistole griffbereit. Kriechen Sie bei der Kugel links durch den Spalt, und nehmen Sie den Schlüssel vom Sims.

TIP 227: Indy kehrt zum Becken zurück und springt



Tip 225: Schieben Sie den Steinblock in den Abfluß.



Tip 226: Indy muß rechts am Lichtstrahl vorbeilaufen.

**TÖDLICHE
Fliesen**

auf die andere Seite. Im nächsten Raum geht er vorsichtig um die schwarzen Fliesen herum bis zum Podest. Von oben springt er an das Loch in der Wand. Der Steinschlüssel öffnet im Schloß an der linken Seite die Platte im Boden.

**STAB
erbeuten**

TIP 228: Laufen Sie abwärts nach Norden in den Raum mit den Skorpionen. Wenn Sie die Fackel anzünden, fällt die folgende Sprungpartie leichter. Steigen Sie auf den niedrigen Absatz, und erklettern Sie mit der Peitsche die nächste Säule. Indy springt auf die gegenüberliegende Seite und nimmt den Stock mit. Lassen Sie sich wieder zu Boden.

**LOCH
in der Wand**

TIP 229: Nun zurück zu dem Raum, in dem Sie den Schlüssel benutzt haben. Stecken Sie den Stab in das Loch in der Ostwand. Im Saal mit dem Fliesenboden ist im Osten ein schmaler Spalt, durch den Indy kriechen kann. Vorsicht vor den Pfeilen!

**FALLEN
überspringen**

TIP 230: Benutzen Sie die Peitsche, um nach oben zu klettern. Die ersten beiden Totenkopffliesen überspringen Sie, auf der dritten bleiben Sie stehen. In der großen Halle umlaufen Sie die Schlangen, steigen im Westen auf die Absätze und schwingen mit der Peitsche zu den Steinstufen.

TREPPAUF

TIP 231: Oben angekommen, ziehen Sie den Block ein Feld zur Seite. Klettern Sie dann über die Stufen ganz nach oben. Springen Sie an den Sims, und hangeln Sie nach ganz links. Indy läßt sich auf die Rampe fallen und springt im letzten Augenblick in den Durchgang. Ziehen Sie sich nach oben.

**KUGEL
stürzen**

TIP 232: Hüpfen Sie an den Sims gegenüber, lassen Sie sich fallen, und halten Sie sich am nächsten Sims fest. Hangeln Sie nach links in die Nische. Mit der Peitsche schlagen Sie nach der Statue. Nachdem die Kugel gefallen ist, springen Sie in den Schacht hinunter.

**SCHNELLE
Sprünge**

TIP 233: Hinter dem östlichen Durchgang ist schnelles Springen angesagt: Indy hüpfte von Säule zu Säule bis in die Nische. Dann springt er an die Oberkanten der Steinblöcke und arbeitet sich nach oben.

**SCHUTZ
vor der Kugel**

TIP 234: Nehmen Sie die Statue vom Sockel, und rennen Sie schnell durch den Torbogen. Sobald die Kugel auf Sie zurollt, treten Sie nach hinten in die schützende Höhle. Sprinten Sie sofort los, wenn sich die Steinkugel über Ihnen befindet.

**Rettung per
PEITSCHHE**

TIP 235: Jetzt hilft nur noch die Peitsche: Indy schwingt vom Baumstamm über den Abgrund. Der Gang endet

an einer Felswand; stellen Sie sich auf die hellen Steinfliesen und benutzen Sie die Peitsche. Klettern Sie dann bis ganz nach oben, damit die Felskugel Sie nicht erwischt. Glückwunsch, Indy hat ein weiteres filmreifes Abenteuer überlebt! **CS**



Tip 235: Die Peitsche rettet Indy vor der Kugel.