

## Komplettlösung Indiana Jones III: Der Letzte Kreuzzug

### In Amerika

Die Spielhandlung beginnt in einer Universität, an der Indy als Dozent angestellt ist. Das Semester ist gerade zu Ende gegangen, und die Studenten warten ungeduldig auf ihre Noten.

Begeben Sie sich daher in das Sekretariat. Es befindet sich gleich neben der Gymnastikhalle. Dort angekommen besteht ihre erste Aufgabe darin, erst einmal die tobenden Studenten zu beruhigen. Reden Sie mit ihnen und bringen Ordnung in das Gewühl (3 / 3 / 3).

Völlig mit den Nerven am Ende gelangen Sie schließlich in Ihr Büro. Wie es für einen Archäologen nun mal üblich ist, stehen auch bei Ihnen Ausgrabungsstücke und andere Gegenstände in allen Ecken. Wie soll man sich bei der Unordnung noch zurecht finden?

Räumen Sie daher zuerst einmal den Schreibtisch auf, indem Sie die ganze Post an sich nehmen. Und siehe da; unter dem ganzen Wust lag doch tatsächlich ein Päckchen. Öffnen Sie es und nehmen das darin befindliche Gral-Tagebuch an sich. Den restlichen Papierstapel können sie getrost wieder auf den Schreibtisch legen.

Verlassen Sie jetzt die Universität. Um den tobenden Studenten zu entkommen, klettern Sie einfach durch das Fenster und schon sind Sie im Freien.

Vor dem Gebäude werden Sie von zwei bewaffneten Männern bedroht und mitgenommen. Sie bringen Sie zu ihrem Auftraggeber, dem reichen Geschäftsmann Walter Donovan. Er bittet Sie, für ihn den heiligen Gral zu finden, wovon Sie allerdings gar nichts halten. Von Donovan erfahren Sie auch, daß Ihr Vater spurlos verschwunden ist. Eine Spur führt nach Venedig.

Gehen Sie zum Haus Ihres Vaters (Sein Name ist Henry Jones, falls Sie es vergessen haben sollten). Als Sie

ankommen, bleibt Ihnen vor Entsetzen fast der Atem stehen. Jemand hat bei Ihrem Vater eingebrochen und die ganze Wohnung verwüstet. Was mag der Täter nur gesucht haben?

Gehen Sie in das Schlafzimmer. Auch das ist völlig verwüstet. Nehmen Sie das kleine Bild neben dem Fenster an sich. Es zeigt einen Kelch. Vielleicht könnte man es noch mal brauchen.

Begeben Sie sich zur Universität zurück. Sie können diese ganz normal durch den Vordereingang betreten. Auf dem Flur treffen Sie Ihren Kollegen Marcus. Sprechen Sie ihn an (3 / 1). Sie erfahren, daß es einen neuen Experten gibt, der Ihnen anscheinend den Job streitig machen möchte.

Gehen Sie wieder in das Sekretariat. Die Studenten warten schon ganz ungeduldig. Reden Sie mit Ihnen und schlagen vor, sich einen anderen Lehrer zu suchen. Verweisen Sie dabei auf den neuen Experten (4 / 4 / 4).

Wieder im Büro angekommen verlassen Sie dieses erneut durch das Fenster. Machen Sie sich auf die Suche nach Ihrem Vater und fahren nach Venedig.

### Die Katakomben von Venedig

Dort angekommen werden Sie von einer Bekannten Ihres Vaters, Dr. Elsa Schneider, empfangen. Sie bringt Sie zur örtlichen Bibliothek. Begeben Sie sich zum zweiten, vorderen Regal von links. Dort entdecken Sie Hitlers Buch "Mein Kampf". Nehmen Sie es an sich. Gehen Sie weiter in westliche Richtung, bis Sie in einen Raum gelangen, in welchem ein rotes Absperrungsband hängt, das durch einen Pfosten gehalten wird.

Nehmen Sie sowohl das Absperrungsband als auch den Pfosten an sich. Verlassen Sie jetzt die Bibliothek und gehen in das Restaurant zurück. Auf einem Tisch in der linken Hälfte des Restaurants steht eine Weinflasche auf einem Tisch. Schauen Sie sich die Flasche an.

Es handelt sich anscheinend um einen sehr schlechten Jahrgang.

Nehmen Sie die Flasche vom Tisch und gehen damit zum Brunnen. Füllen Sie diese dort mit Wasser auf (Ob das schmeckt). Gehen Sie erneut in die Stadtbibliothek.

Begeben Sie sich einen Raum nach links. Öffnen Sie dort das Gral-Tagebuch. In ihm sehen Sie das Bild eines Kirchenfensters. Suchen Sie in der Bibliothek genau dieses Fenster und stellen sich davor. Um sich zu vergewissern, daß es sich tatsächlich um das richtige Fenster handelt, schauen Sie durch dieses hindurch.

Wenn Sie das richtige Fenster gefunden haben, öffnen Sie erneut das Gral-Tagebuch. Aus ihm können Sie jetzt entnehmen, welche Ziffer "die richtige" ist (Wenn z.B. dort steht "die zweite von rechts" bedeutet dies: Lesen Sie die rechte Inschrift. Die zweite Ziffer die dort steht, wird gesucht).

Suchen Sie jetzt auf dem Fußboden die Steinplatte mit der entsprechenden Ziffer. Zerschlagen Sie die Platte mit dem Metallpfosten. Siehe da, es entsteht ein Loch im Boden, durch welches Sie hinunterspringen.

Unten angekommen schauen Sie sich erst einmal um. Sie sind tatsächlich in die unterirdischen Katakomben gelangt. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Sie gelangen in ein großes Höhlensystem. Durch die Dunkelheit haben Sie nur eine begrenzte Sichtweite.

Gehen Sie zuerst in westliche und dann weiter in südwestliche Richtung. Sie überqueren die Kreuzung und gehen

weiter, bis Sie in einen weiteren Raum gelangen. Nehmen Sie den Arm des Skeletts an sich, der sich als Haken erweist. Verlassen Sie den Raum durch den linken Gang. Gehen Sie weiter in nördliche Richtung und an der Biegung nach Osten. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden, bis Sie in einen Raum gelangen.

Lösen Sie die Fackel von der Höhlenwand und ziehen an ihr. Siehe da, es handelt sich um einen Hebel, der eine Falltür öffnet. In der unteren Ebene angekommen gehen Sie nach Nordosten.

Folgen Sie diesem Weg, bis Sie an eine Gabelung kommen. Gehen Sie in östlicher Richtung weiter. Sie gelangen in eine Höhle, durch die eine schmale Steinbrücke führt. Gehen Sie über diese hinüber in die kleine Nachbarhöhle.

Dort schauen Sie sich die Inschriften an. Sie erfahren dadurch, wie der Gral aussehen könnte. Lesen Sie dazu die entsprechenden Thesen der beiden genannten Personen in dem Tagebuch Ihres Vaters nach.

Gehen Sie wieder in die Nachbarhöhle. Befestigen Sie den Haken an dem Stöpsel in der Decke. Mit Hilfe Ihrer Peitsche ziehen Sie an dem Haken, und der Stöpsel fällt herunter. Ihm folgt eine größere Wassermenge, welche die Steinbrücke zerstört.

Verlassen Sie die Höhle durch den linken Ausgang und gehen in westlicher Richtung weiter, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. In dieser befindet sich eine Leiter, über welche Sie wieder in die obere Ebene hinaufsteigen.



Verlassen Sie die Höhle durch den rechten Gang und gehen in östlicher Richtung weiter. Bei nächster Gelegenheit biegen Sie nach Süden ab. Sie gelangen wieder in eine Höhle. Diese Höhle verlassen Sie durch den rechten Tunnel. Gehen Sie nach dem Verlassen dieser Höhle sofort in nördliche Richtung.

Sie gelangen in eine Höhle, in welcher eine seltsame Maschine steht. Um diese ans Laufen zu bringen, fügen Sie das rote Absperrband in die Maschine ein. Drehen Sie jetzt an dem kleinen Rad rechts neben der Maschine. Sie setzt sich in Bewegung und Sie hören eine Art Rumpeln.

Verlassen Sie die Höhle und gehen in östlicher Richtung weiter. Gehen Sie über die folgende Kreuzung hinüber nach Südosten. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Dort sind drei Statuen zu erkennen, welche richtig gedreht werden müssen, um die Holztür rechts daneben zu öffnen.

Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. In ihm können Sie die richtigen Motive sehen, die eingestellt werden müssen. Drücken Sie jetzt erst die rechte Statue so lange, bis das gewünschte Symbol erscheint. Verfahren Sie in gleicher Weise zuerst mit der linken und dann mit der mittleren Statue. Sind die drei gewünschten Symbole richtig eingestellt, öffnet sich die Türe.

Gehen Sie durch diese Türe. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Gehen Sie weiter in westlicher Richtung über die Kreuzung hinüber, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen. Durchqueren Sie diese. Gehen Sie immer weiter in westliche Richtung, durch eine weitere Höhle hindurch und bei nächster Gelegenheit nach Norden. An der Gabelung gehen Sie wiederum nach Westen, bis Sie in eine weitere Höhle gelangen.

Auch dort muß eine verschlossene Tür geöffnet werden. Schauen Sie dazu in Ihr Gral-Tagebuch. Dort sehen Sie eine Reihe von Noten abgebildet. Zeichnen Sie sich diese ab. Mit Hilfe der sechs Totenköpfe vor der Türe können Sie die abgezeichnete

Melodie spielen. Dabei stellt der rechte Totenkopf die obere Linie dar, der zweite Totenkopf die zweite Linie u.s.w. .

Wenn sich die Tür geöffnet hat, gehen Sie durch diese hindurch. Folgen Sie dem Gang bis zu einer Gabelung. Dort gehen Sie in Nordöstlicher Richtung weiter und dann in östlicher. Bei nächster Gelegenheit gehen Sie wieder nach Süden. Gehen Sie diesen Gang nach Süden durch und in der Kurve nach Osten weiter. Nehmen Sie jetzt die zweite Abzweigung nach Norden.

Gehen Sie die zweite Abzweigung nach Osten und bei nächster Gelegenheit wieder nach Süden. Wenn Sie den Gang nach Osten weitergehen sollten Sie, wenn Sie richtig gegangen sind, in einen halb verfallenen Raum gelangen.

Öffnen Sie den sich dort befindlichen Sarg und schauen hinein. Sie entdecken die Leiche eines Ritters. Auf seinem Schild können Sie weitere Hinweise auf den Gral entdecken.

In der rechten Raumphälfte befindet sich eine Eisentür, welche mit einem rostigen Schloß verschlossen ist. Öffnen Sie dieses, was sich als ziemlich einfach herausstellt, und gehen hindurch. Im Nachbarraum entdecken Sie einen Lichtschimmer. Helles Tageslicht! Klettern Sie die Leiter hoch und öffnen den Kanaldeckel. Daraufhin befinden Sie sich wieder mitten im Restaurant.

Dr. Elsa Schneider hat mittlerweile herausgefunden, daß Ihr Vater auf Schloß Brunwald gefangen gehalten wird. Also nichts wie hin (Es geht doch nichts über echte Vaterliebe).

#### *Schloß Brunwald*

Beim Schloß angekommen, gehen Sie sofort hinein. Der Butler öffnet Ihnen. Reden Sie auf ihn ein, bis er das Schloß verläßt und Sie freien Zugang haben....ganz ohne Gewalt (2 / 1 / 2).

Verlassen Sie die Eingangshalle durch die obere Tür. Sie gelangen so auf den Hauptgang. Gehen Sie diesen in südliche Richtung weiter und dann nach Osten. Gehen Sie durch die südöstliche Tür. Dort treffen Sie auf einen

betrunkenen Soldaten. Fragen Sie ihn aus; er wird Ihnen bereitwillig antworten. Danach erhalten Sie einen Krug von ihm (1 / 3 / 1) , (1 / 3 | 2) (1/3/3), (3/3), (3/2).

Verlassen Sie den Raum und gehen in nördlicher Richtung durch die nächste Tür auf der rechten Seite. Sie befinden sich jetzt in der Küche. Füllen Sie dort den Krug am Bierfaß auf und schütten dieses auf die heißen Kohlen im Grill. Füllen Sie jetzt den Krug erneut und nehmen den Schweinebraten vom Grill mit.

Gehen Sie zurück in die Empfangshalle. Verlassen Sie diese durch den mittleren Gang (neben dem Wandteppich vorbeigehen). Sie gelangen auf die andere Seite des Hauptganges. Gehen Sie den nächsten Gang in südliche Richtung. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (3/2/1).

Gehen Sie durch die einzige Tür auf der linken Seite (aus Sicht von Indiana Jones). Sie befinden sich in der Kleiderkammer. Nehmen Sie die weiße Dieneruniform an sich. Verlassen Sie den Raum und gehen in die obere linke Tür auf dem Gang (Sicht nach oben). Dort stoßen Sie die rechte Ritterrüstung an. Die Streitaxt fällt auf den Teppich. Die entstandene Markierung wird zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigt.

Begeben Sie sich in das 1. Stockwerk. Die Treppe befindet sich im Westtrakt. Den patrouillierenden Soldaten bereden Sie mit (1 / 2 / 2).

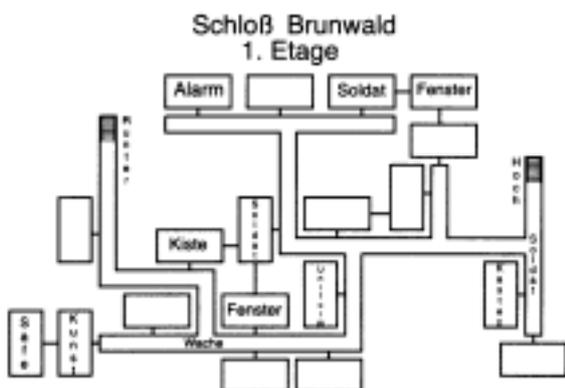
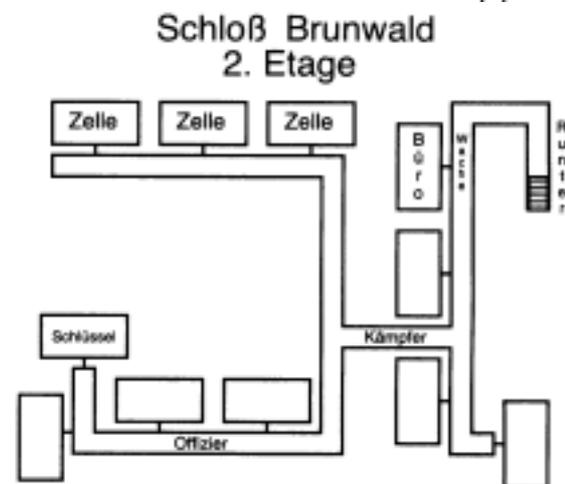
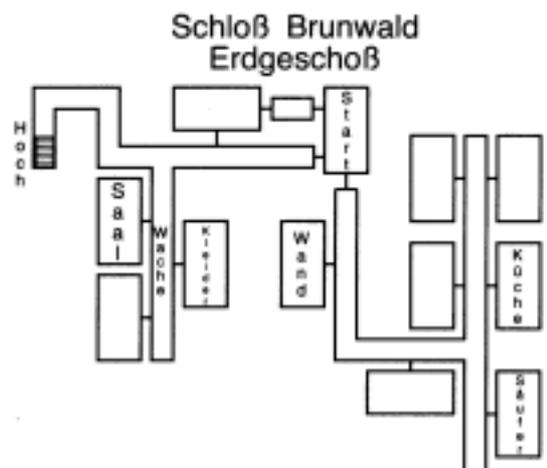
Im 1. Stock angekommen gehen Sie den Gang nach Süden und dann nach Osten. Gehen Sie durch die links befindliche Tür. Öffnen Sie die Truhe und schauen hinein. Siehe da, so schnell kann man an Geld kommen. Ziehen Sie jetzt die Dienerkleidung an.

Verlassen Sie den Raum und geben dem Soldaten auf dem unteren Gang das Bild mit dem Kelch. Drehen Sie sich in östliche Richtung und gehen durch die erste Tür auf der linken Seite. Dort schauen Sie aus dem Fenster und entdecken Dr. Schneider mit einigen Nazis. Ziehen Sie jetzt Indywear

an. Jetzt sind Sie wieder voll in Ihrem Element.

Verlassen Sie den Raum und gehen links (aus der Sicht von Indy) um die Ecke. Gehen Sie durch die eine Tür auf der linken Seite. Öffnen Sie die dort befindliche Kiste und schauen hinein.

Siehe da, eine Uniform. Schauen Sie sich die Uniform an. Dabei stellen Sie fest, daß sie viel zu klein ist. In einer Tasche entdecken Sie jedoch einen kleinen Schlüssel.



Nehmen Sie diesen an sich und lassen die Uniform liegen. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß, in die Kleiderkammer. Dort nehmen Sie mit Hilfe des Schlüssels die andere Uniform an sich. Gehen Sie ins erste Stockwerk zurück und ziehen in dem gleichen Raum die graue Uniform an, wo Sie auch schon die Dieneruniform angezogen haben.

Jetzt erscheinen Sie in strahlendem grau. Eigentlich kann doch nichts mehr schief gehen, oder...

Verlassen Sie den Raum durch die andere Türe. Den Soldaten, den Sie treffen, bereden Sie mit (3). Verlassen Sie den Raum durch die gegenüberliegende Tür. Sie befinden sich wieder auf dem Hauptgang. Gehen Sie den Gang nach Osten durch. Den Soldaten, der vor der Treppe patrouilliert, bereden Sie mit (2/1/2/1).

Gehen Sie nach Süden und durch die nächste Tür links. Dort nehmen Sie den Erste-Hilfe-Koffer an sich. Gehen Sie nach Norden, dann den Gang nach Westen ganz durch, wieder nach Norden und dann wieder nach Westen. Gehen Sie durch die linke der drei Türen. Sie befinden sich jetzt in der Alarmzentrale.

Dem Soldaten, der Sie sehr freundlich begrüßt, geben Sie das Buch 'Mein Kampf', woraufhin er sich zum Lesen zurückzieht. Jetzt können Sie in aller Ruhe das Bier durch das Gitter der Alarmanlage schütten. Damit dürfte diese außer Gefecht gesetzt sein.

Verlassen Sie den Raum und gehen durch die rechte der drei Türen. Den Soldaten bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie durch die andere Türe weiter in den Nebenraum. Öffnen Sie jetzt das Fenster und steigen hinaus. Begeben Sie sich jetzt zum Fenster ganz auf der rechten Seite und öffnen dieses. Steigen Sie in den Raum hinein und drücken den oben befindlichen Ziegelstein nach außen.

Verlassen Sie das Zimmer jetzt wieder durch das Fenster. Schwingen Sie sich jetzt mit Hilfe der Peitsche an dem Ziegel-

stein zu dem Gitter. Daraufhin klettern Sie weiter hoch in den zweiten Stock.

Öffnen Sie das rechte Fenster und steigen in den Raum. Öffnen Sie den Schrank. In ihm finden Sie weiteres Geld (daß hat noch keinem geschadet). Falls sich Ihr Vater nicht in diesem Raum befindet, müssen Sie es bei den anderen beiden Fenstern versuchen.

Wenn Sie ihn gefunden haben, gibt es ein erfreuliches Wiedersehen. Da es sich aber schließlich um einen alten Mann handelt kann er mit Ihnen nicht durch das Fenster entfliehen. Daher entschließen Sie sich, ihn nachher auf einem anderen Weg zu befreien.

Verlassen Sie den Raum durch das Fenster und springen von der Balustrade in den ersten Stock. Keine Bange, Sie brechen sich keine Knochen. Steigen Sie im ersten Stockwerk in das rechte Fenster und ziehen erneut die Uniform an. Gehen Sie nun, wie jeder andere normale Mensch, über die Treppe in den 2. Stock. Gehen Sie in die erste Tür, an der Sie vorbeikommen. Die Wache bereden Sie mit ( 1 / 2 / 1).

Sie befinden sich jetzt im Büro vom Oberst. Um nicht von dem Hund zerfleischt zu werden geben Sie ihm den Schweinebraten. Er reißt ihn an sich und verschwindet in seiner Hundehütte. Jetzt können Sie in aller Gemütlichkeit (wann hat man die schon mal) den Schrank auf der linken Seite durchsuchen und den Passierschein an sich nehmen.

Den Pokal sollten Sie ebenfalls mitgehen lassen. Gehen Sie in den ersten Stock zurück und begeben sich in das Malzimmer. Dieses finden Sie im nordwestlicher Richtung. Wenn Sie es gefunden haben schieben Sie das Bild der Mona Lisa zur Seite. Es befindet sich in der linken Raumhälfte. Mit Hilfe der Zahlenkombination sind Sie in der Lage, den Tresor zu öffnen.

In ihm finden Sie neben Ihrem kleinen Bild mit dem Kelch ein großes Gemälde, auf dem der Gral abgebildet ist. So können Sie sehen, welche Form der Gral hat und ihn später besser wiedererkennen.

Ziehen Sie wieder Ihre Indywear an. Schließlich sind diese Sachen doch bequemer. Begeben Sie sich in die Küche im Erdgeschoß

und füllen den Pokal mit Bier (Prost Mahlzeit). Gehen Sie erneut in das erste Stockwerk und ziehen wieder die graue Uniform an. Gehen Sie jetzt in das zweite Stockwerk und begeben sich in den Westtrakt. Dort stoßen Sie auf die deutsche Antwort auf Rambo.

Sie werden ihn schon erkennen, wenn Sie ihn sehen. Da man mit guten Worten nicht an diesem Fleischberg vorbeikommt gehen Sie ihm den großen Pokal mit Bier. Er trinkt ihn mit einem Zug aus, was natürlich nicht ohne Folgen bleibt.

Da er nun sehr stark angetrunken ist, genügt schon ein Schlag, um ihn aus dem Weg zu räumen.

Gehen Sie in südliche Richtung. Den Offizier, den Sie treffen bereden Sie mit (3 / 2 / 3). Gehen Sie in westliche Richtung weiter und dann durch die Tür im Norden. Nehmen Sie den silbernen Schlüssel an sich, der am Kerzenhalter hängt. Mit ihm können Sie die Zelle Ihres Vaters aufschließen.

Gehen Sie in nördliche Richtung. Öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels die Tür, hinter der Ihr Vater gefangen gehalten wird. Betreten Sie den Raum. Versuchen Sie mit Ihrem Vater in Richtung Ausgang zu fliehen.

Auf dem Weg dorthin werden Sie jedoch von einem Soldaten aufgehalten. Daraufhin erscheint Colonel Vogel. Ihm geben Sie das Gral-Tagebuch. Sie werden zwar nicht erschossen, jedoch im Erdgeschoß eingesperrt.

Da sitzen Sie nun. Fest verschnürt und anscheinend hilflos. Da hilft nur eines. Ziehen Sie so lange am Stuhl, bis Sie zur rechten Ritterrüstung gelangen. Die Markierung muß genau zwischen den beiden Stühlen sein. Ansonsten entsteht ein Blutbad.

Wenn die Stühle richtig stehen, stoßen Sie die Rüstung an. Die Streitaxt fällt herunter und schneidet die Fesseln durch. Doch wie entkommen Sie nun aus dem abgeschlossenen Raum?

Gehen Sie dazu zum Kamin und drücken auf die linke Statue. Dadurch wird ein geheimer Mechanismus betätigt und es öffnet sich eine Geheimtür. Durch diese können Sie fliehen.

Vor dem Schloß begeben Sie sich nach rechts. Das Motorrad, welches dort natürlich nur rein zufällig steht, können Sie benutzen. Mit ihm fahren Sie nach Berlin, um sich das GralTagebuch zurückzuholen.

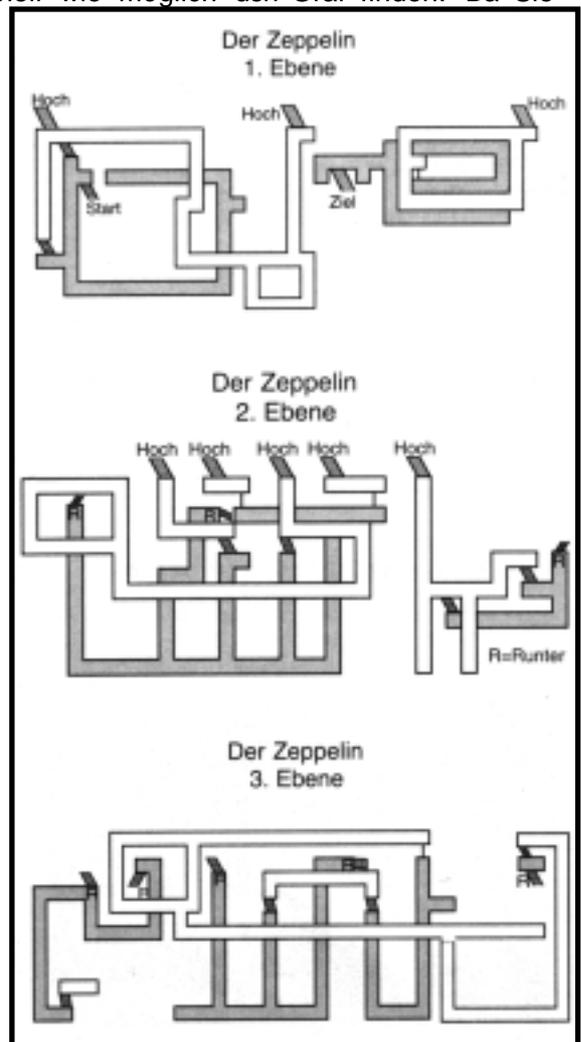
Den Wachposten am Schlagbaum bereden Sie mit (3 / 3 / 1 / 1).

*Die Bücherverkennung in Berlin*

In Berlin angekommen treffen Sie Dr. Schneider. Von ihr erhalten Sie daß Gral-Tagebuch zurück. Wenn Sie Hitler treffen. geben Sie ihm den Passierschein. Er unterzeichnet ihn dann...

*Der Zeppelin*

Jetzt fahren Sie so schnell wie möglich zum Flughafen. Schließlich wollen Sie ja so schnell wie möglich den Gral finden. Da Sie



nicht genügend Geld für die Flugtickets dabei haben, müssen Sie sich diese auf eine andere Art und Weise beschaffen. Gehen Sie dazu mit Indy rechts neben den Mann in der Halle und mit Henry links neben ihn. Indy verwickelt den Mann jetzt in ein Gespräch (3). Schalten Sie jetzt schnell auf Henry um. Er nimmt dem Mann blitzschnell die Karten aus der Tasche. Das ist zwar keine feine, aber eine effektive Art an Karten zu gelangen.

Verlassen Sie die Flughalle und begeben sich zum Zeppelin. Dem Kontrolleur geben Sie die Karten. Wenn der Zeppelin gestartet ist, geht Henry nach links in den Aufenthaltsraum. Dem Mann am Klavier wirft er ein Geldstück in die Schale und sucht sich ein Musikstück aus.

Während der Funker der Musik zuhört, geht Indy in den Funkraum und nimmt den Schraubenschlüssel aus dem Schrank. Mit diesem zerstört er auch die Funkanlage. Wenn das eine Musikstück zu Ende ist, sollte sich Henry auf die oben beschriebene Weise ein weiteres wünschen, damit Indy ungestört bleibt.

Sollte Indy trotzdem vom Funker überrascht werden, zeigt er ihm einfach den Passierschein. Vor dem Funkraum steckt Indy dann den Schlüssel in das Loch neben der Tür und zieht daran.

Eine Leiter fährt daraufhin automatisch aus der Decke. Diese steigt Indy nun hinauf und befindet sich jetzt im Hauptteil des Zeppelins. Die Wachen sollte man umgehen bzw. austricksen, da man von ihnen sofort angegriffen wird. Erfahrene Kämpfer können sich jedoch auch dieser Gefahr stellen.

Ihr Ziel ist es nun, das Flugzeug zu finden und mit ihm aus dem Zeppelin zu verschwinden. Es befindet sich auf der ersten Ebene im linken Bereich des Zeppelins. Sie müssen allerdings über alle Ebenen klettern, um den richtigen Weg zu finden.

Wenn Sie es gefunden haben, fliehen Sie mit Ihrem Vater. Es ist unvermeidlich, daß Sie irgendwann abgeschossen werden.

Flüchten Sie dann mit dem linken Auto weiter. An dem Wachtposten bei den Grenzstationen gelangen Sie durch Vorzeigen Ihres Passierscheines vorbei.

#### *Der Tempel von Iskenderun*

Nach einer langen Fahrt gelangen Sie schließlich doch nach Iskenderun. Dort treffen Sie auch Marcus wieder. Zusammen gehen Sie in den Tempel. Leider wartet dort eine böse Überraschung auf Sie. Der reiche Geschäftsmann Donovan war schon vor Ihnen da und zwingt Sie, nach dem Gral zu suchen.

Dazu müssen Sie drei Prüfungen bestehen. Bei der ersten Prüfung gehen Sie zuerst bis zum zweiten Drittel des Bildschirms. Wenn sich der Bildschirm nun verlagert hat, klicken Sie einige Pixel rechts neben dem ersten Stein an. So entkommen Sie knapp dem Tod.

Bei der zweiten Prüfung dürfen Sie nur auf die Buchstaben springen, die in dem Wort enthalten sind, daß Indy nennt. Ansonsten brechen Sie ein.

Bei der dritten Prüfung brauchen Sie lediglich auf die gegenüberliegende Tür zu klicken. Wie durch Geisterhand gehen Sie über die Schlucht hinüber.

Endlich haben Sie es beinahe geschafft. Sie stehen vor einer Anzahl von Gärten. Suchen Sie anhand der beiden übrig gebliebenen Möglichkeiten den richtigen Gral aus. Um sich zu vergewissern, daß es sich wirklich um den richtigen handelt, füllen Sie den Gral mit heiligem Wasser.

Wenn es der richtige war, passiert Ihnen nichts. Sollte es der falsche gewesen sein, werden Sie sterben.

Laufen Sie zu Ihrem Vater und retten ihm mit dem Gral das Leben. Den Gral selber geben Sie jedoch so schnell wie möglich wieder dem Ritter zurück. Damit haben Sie das Spiel geschafft und können sich wieder weiteren Abenteuern widmen.