

Indiana Jones and the Last Crusade Komplettlösung

Hinweis: Für die Aktionen im Spiel werden Punkte vergeben. Eine Liste der möglichen Punkte befindet sich im Anhang.

Regelmässiges speichern ist empfohlen.

New York

Nach dem Intro kann man gegen den Boxtrainer antreten. Dazu muss man in die Umkleide gehen. Da im Spiel Kampfszenen vorkommen, wäre etwas Training gut.

Auf dem Flur mit Marcus sprechen: 3/1. Anschliessend durch die rechte Tür gehen, hier erwarten uns unzählige aufgebrauchte Studenten. Diese beschwichtige, indem man im Gespräch auf Professor Reid verweist: 4/4/4.

In Indys Büro den diversen Krempel vom Tisch nehmen, bis man ein Päckchen findet. Dieses öffne, es handelt sich um das Tagebuch von Indys Vater. Das Büro durch das Fenster verlassen.

Wir werden von Männern des Kunstliebhabers Walter Donovan abgeholt. Dieser schickt Indy auf die Suche nach dem heiligen Gral.

Wir reisen zu Henrys Haus. Im Schlafzimmer das Bild mitnehmen. Das Bücherregal kippen und auf der Rückseite den Klebestreifen mitnehmen.

Ins Büro im College zurückkehren und im Regal das Glas mit Lösungsmittel nehmen. Den Klebestreifen hinein legen um einen kleinen Schlüssel zu bekommen.

Zurück zu Henrys Haus und neben der Tür die Pflanze und danach die Tischdecke nehmen, die Truhe mit dem kleinen Schlüssel öffnen und das alte Buch nehmen. Jetzt nach Venedig reisen.

Venedig

Wir treffen Dr. Schneider und landen in einer Bibliothek.

In den Regalen finden wir Bücher, welche uns später helfen können. Wenn man diese anschaut erfährt man das Thema.

- In einer Reihe Do-it-yourself-Bücher finden wir die Gebrauchsanleitung zum Fliegen.
- Eine Biographie über Hitler steht schräg in einer grösseren Lücke.
- Bei den „Karten des Antiken Italiens“, das Buch "Geheimnisse italienischer Katakomben" mitnehmen. Es ist ein dickes gelbes Buch in einer längeren Reihe von gelben Büchern.

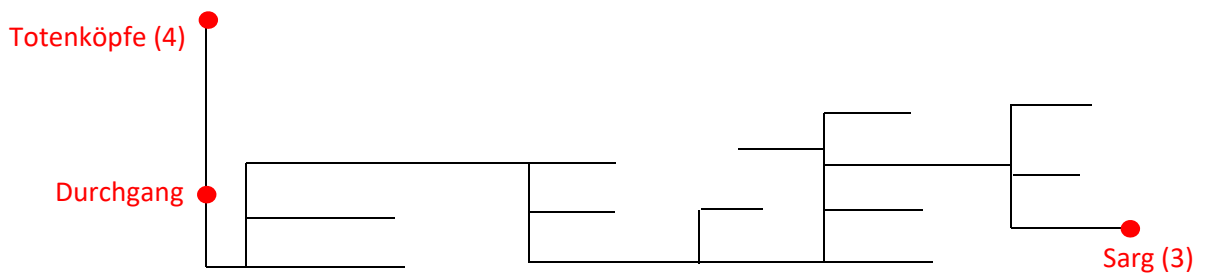
Nun zu dem Fenster mit der Absperrung davor gehen und die rote Kordel und den Metallpfosten nehmen.

Im Gral-Tagebuch finden wir eine Zeichnung des richtigen Fensters. Der erste Teil der Beschreibung weist auf die zu beachtenden Details hin. Der 2 Teil gibt an, auf welcher Plakette zu schauen ist, um die korrekte Ziffer zu erhalten.

Nun die Platte mit der Ziffer mit dem Metallpfosten aufschlagen. Wir landen in den Katakomben.

Wenn man die falsche platte erwischt, kann man die die Tür zur Bibliothek einfach öffnen und wieder hinein gehen. Den Pfosten findet man wieder beim Fenster.

Das Kartenbuch enthält eine Karte der Katakomben.



Zum Skeletten gehen und den Haken mitnehmen. Durch den Gully nach oben und auf dem Tisch ganz Links die Weinfalsche anschauen, danach kann man sie mitnehmen. Nach rechts gehen zum Brunnen und die Flasche mit Wasser füllen. Zurück in die Katakomben zur Fackel. Diese mit Wasser aus der Flasche lösen und an ihr ziehen.

Hier nach rechts gehen und die Inschrift lesen. Wir erfahren, wie der Gral aussehen kann. Das ist für das Ende Wichtig, also notieren. Die Informationen müssen mit dem gedruckten Tagebuch verglichen werden.

Den Haken in den Holzstößel über der Brücke stecken und ihn dann mit der Peitsche herausziehen. Jetzt nach Links gehen und die Leiter hoch und weiter nach rechts.

In den Raum mit der Maschine gehen, die rote Kordel anbringen und am Rad drehen. Dies erschliesst später eine Brücke.

Weiter zu den Statuen Die Statuen kann man drücken, um eine bestimmte Kombination einzugeben. Stelle erst die rechte, dann die linke und zuletzt die mittlere Statue ein. Im Gral-Tagebuch finden sich 2 Kombinationen. Die rechte Kombination führt durch eine Falltür zum Gully, die linke öffnet den Weg nach unten.

Ab nach unten und zu den Totenköpfen gehen. Im Gral-Tagebuch findet sich eine Melodie. Durch Drücken der Schädel diese eingeben. Der rechte Schädel ist die niedrigste Note, der linke die höchste.

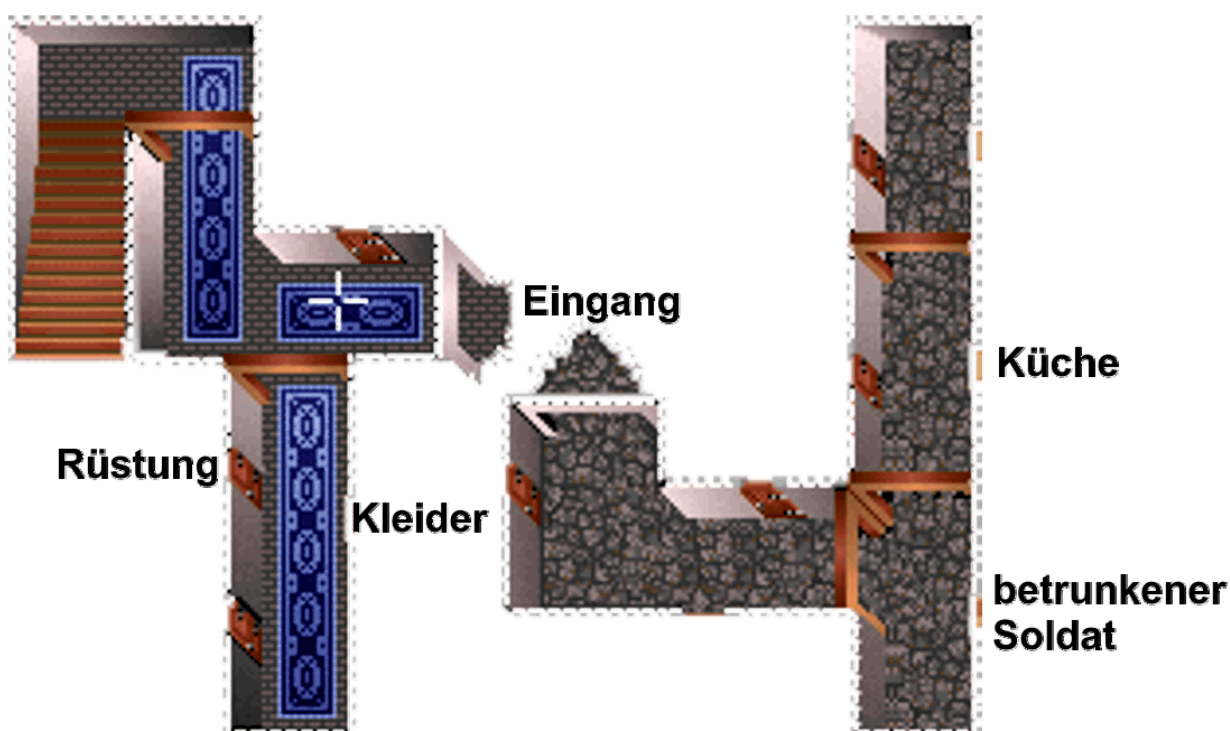
Nun zum Sarg gehen, diesen öffnen und hinein schauen. Wir erfahren den Fundort des Grals. Rechts das alte verrostete Schloss öffnen und wir kommen wieder unter dem Gully an. Nach oben gehen.

Marcus hat inzwischen in Erfahrung gebracht, dass Indys Vater nahe der deutsch-österreichischen Grenze gefangen gehalten wird.

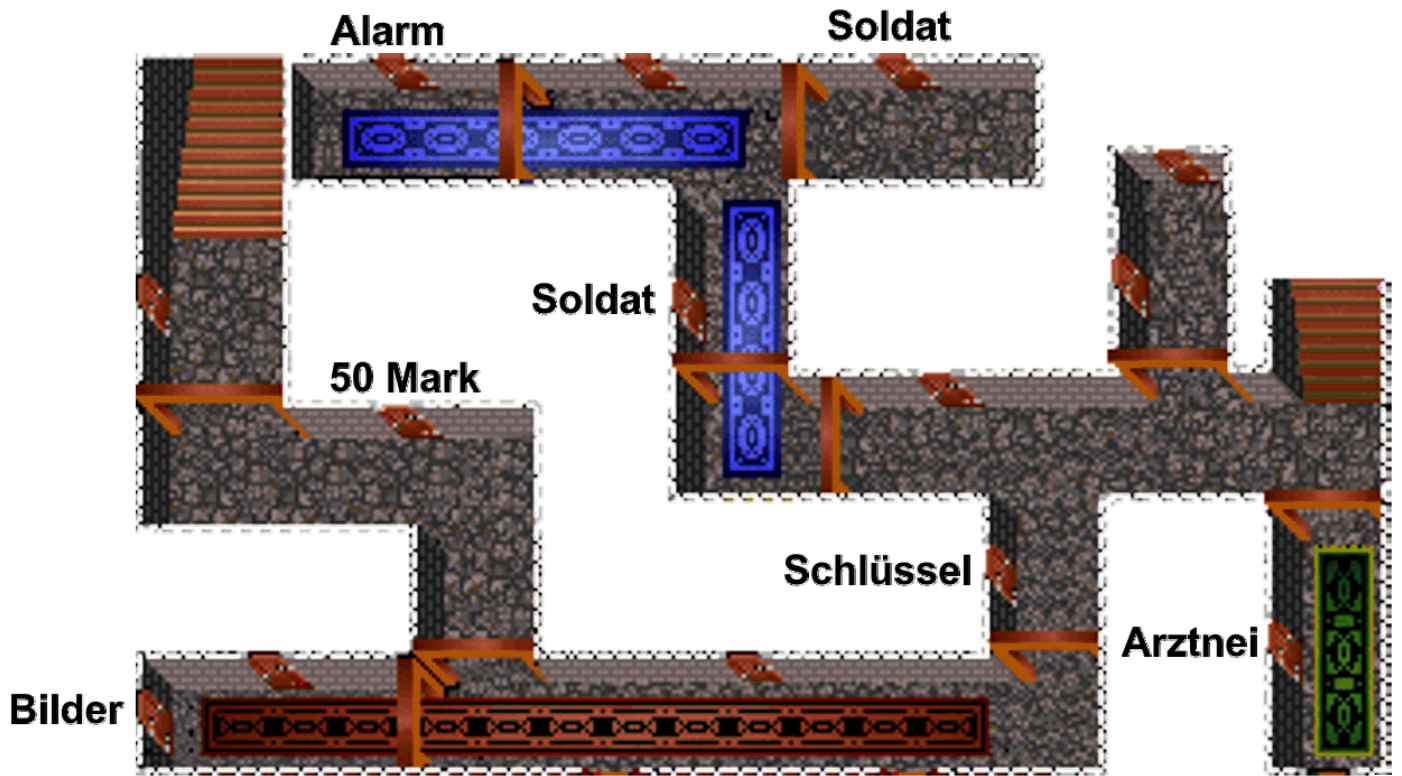
Schloss Brunwald

Am Tür mit dem Butler reden und ihm erzähle dass er unbedingt seinen Neffen besuchen müsse: 2/1/2.

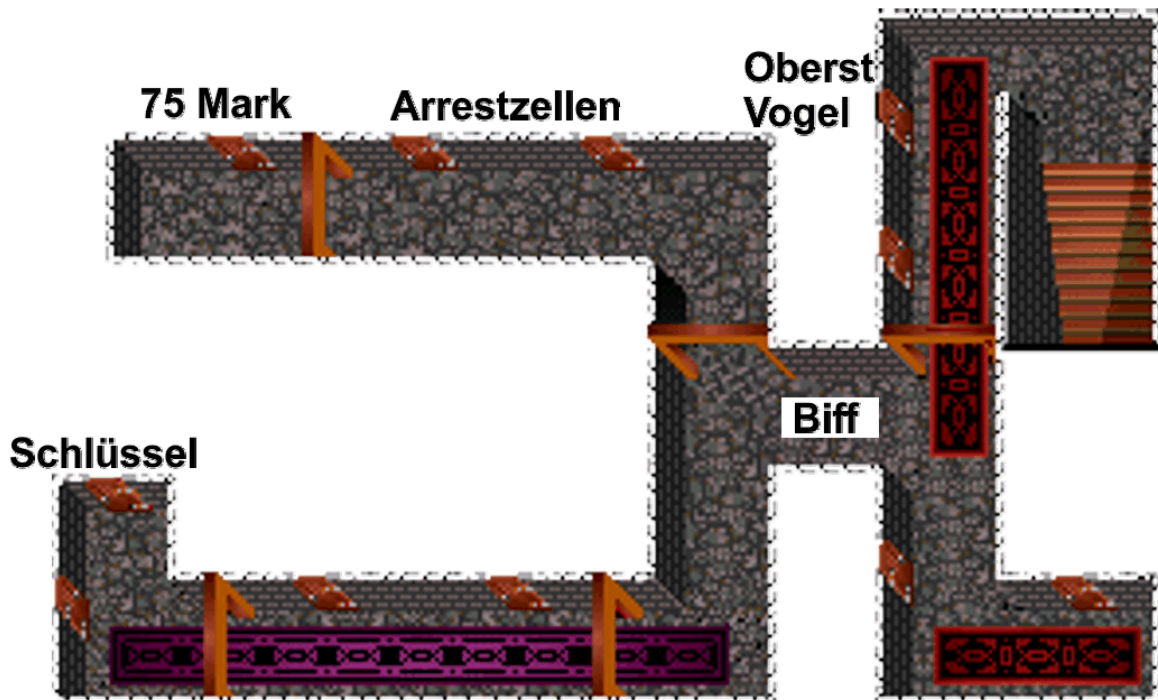
Erdgeschoss



1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



Durch den linken Durchgang gehen, dann in den Raum rechts unten zum betrunkenen Soldaten. Bei ihm erhalten wir diverse Informationen. Wichtig ist ein Gespräch über seinen Vorgesetzten: 1/3/1.

Um seinen Krug zu bekommen, ihm anbieten neues Bier zu holen: 3/2. In die Küche gehen und den Krug beim Bierfass füllen, und dann gleich auf die heisse Kohlen schütten. Den Krug erneut füllen und den Schweinebraten mitnehmen sobald dieser abgekühlt ist.

Zurück zum Eingang und von dort aus in die Halle. Mit dem Soldaten im unteren Gang reden: 3/2/1. Im Raum rechts die Diener-Uniform mitnehmen. Im Raum gegenüber (linke obere Tür) stossen wir rechts gegen die Rüstung, so dass die Axt auf den Boden fällt und eine Markierung zurückbleibt.

Nun nach Links die Treppe rauf. Dem Soldaten vor der Treppe eine Lederjacke verkaufen: 1/2/2.

Oben gleich die erste Tür hinein und die Truhe öffnen. Wenn wir nun hinein schauen kriegen wir 50 Mark. Die Diener Uniform anziehen. Den Raum verlassen. Dem Gang nun weiter gefolgt treffen wir auf einen Soldaten. Ihm das Bild geben. Weiter dem Gang gefolgt und nach dem Linksknick gleich zur Tür Links rein. Die Truhe öffnen und den Inhalt anschauen. Wir finden eine Uniform. Dies auch gleich anschauen. In der Tasche finden wir einen Schlüssel. Damit zurück zu den Kleidern im Erdgeschoss. Bevor man die Treppe runter geht in einem leeren Raum die IndyWaer anziehen, sonst wird man von den Soldaten geschnappt. Mit dem Messingschlüssel das Schloss an der Uniform öffnen und diese mitnehmen.

Zurück in das 1. Geschoss in den Raum mit den 50 Mark gehen und die graue Uniform anziehen. Durch den Durchgang links gehen und den Soldat etwas von offiziellem Auftrag erzählen: 3. Durch die Tür links gehen.

Nun in den Raum oben rechts gehen. Den Soldaten sich erklären: 3/2/3. Damit erfahren wir auch etwas über Siegfried. Durch die Tür hinten gehen und das Fenster öffnen. Dann nach draussen klettern. Zum Fenster ganz rechts gehen. Dieses öffnen und hineingehen. Gleich beim Fenster gibt es einen losen Stein. Dies nach aussen drücken. Durch das Fenster nach draussen gehen und die Peitsche mit dem Stein verwenden. Gleich zum ersten Fenster hinein und den Schrank öffnen. Wir finden 75 Mark. Nun nach draussen gehen und durch die beiden anderen Fenster einsteigen. In einem der Räume befindet sich Indys Vater.

Durch das Fenster wieder raus und gleich durch das untere Fenster wieder rein (einfach anwählen) Die grauen Uniform wieder anziehen. Zurück in den Flur durch die linke Tür. Dem Soldaten die Biografie geben. Das Bier aus dem Krug durch die Gitter links giessen und schalten so den Alarm ab.

Ganz nach rechts zur Treppe gehen. Dem Soldaten vor der Treppe mit folgendem Text aus dem Weg gehen: 3/1/2/1 (klappt nur, wenn man mit dem Betrunkenen Soldaten Oberst Vogel als Terror bezeichnete).

Im Raum links auf der Seite gibt es ein Erste-Hilfe-Set. Damit kann man sich wieder heilen (Boxkämpfe).

Nun in den 2. Stock gehen. Den ersten Soldaten geben wir es richtig: (1/2/1), und gehen gleich die Erste Tür rein in das Büro von Oberst Vogel.

Im Büro geben wir dem Hund den Schweinsbraten. Wir nehmen den Pokal mit, öffnen den Aktenschrank und nehmen den Passierschein mit. Damit gehen wir nun zurück in den 1. Stock. In den Raum mit den Gemälden. Die Mona Lisa können wir zur Seite schieben. Da wir nun den Passierschein mit dem Code haben können wir den Safe schlicht öffnen. In dem Raum hängt ein grosses Bild. Dieses genauer betrachten und merken ob der Gral leuchtet oder nicht.

In die Küche gehen und den Pokal mit Bier füllen. Achtung. Kleider wechseln vor dem Betreten des Erdgeschosses. Danach wieder ins 2. Geschosse. Auch hier wieder Kleiderwechseln beim Betreten der 1. Etage.

Im 2. Stock zu Biff gehen und ihm den Pokal geben. Final noch eine hauen und Biff liegt am Boden.

In den Raum links unten gehen. Den Soldaten wieder mit der Dokumentenfreigabe austricksen: 2/2/3. In den letzten Raum im Gang gehen und den Schlüssel vom Kerzenständer mitnehmen. Zurück zum Vater und die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Den Raum betreten, ab jetzt wird Senior uns folgen.

Beim Versuch das Schloss zu verlassen werden wir zwangsläufig geschnappt. Flucht wäre möglich, dann müssten aber alle Soldaten KO geschlagen oder anderweitig von ihrem Posten entfernt worden sein. Die Flucht muss auf jeden Fall über das Zimmer mit der Rüstung erfolgen.

Wenn wir geschnappt wurden, ist das Gespräch eigentlich egal. Auf keinen Fall das alte Buch geben. Sonst gelangen wir nicht nach Berlin. Wir landen im Raum mit der Rüstung. Die Stühle so lange Richtung Rüstung ziehen/drücken, bis die Kerbe am Boden genau zwischen den Stühlen ist. Dann die Axt der Rüstung drücken. Am Kamin nun die linke Statue drücken und durch die Geheimtür fliehen. Draussen nach rechts gehen und das Motorrad benutzen.

Berlin

Dieser Abschnitt entfällt, wenn man Oberst Vogel das falsche Tagebuch gegeben hat.

Den Soldaten an der Grenzen zur freien Durchfahrt überreden: 3/3/1/1.

Das Gral-Tagebuch bekommen wir ohne weitere Probleme. Sobald Hitler über den Weg läuft, ihm den Passierschein geben.

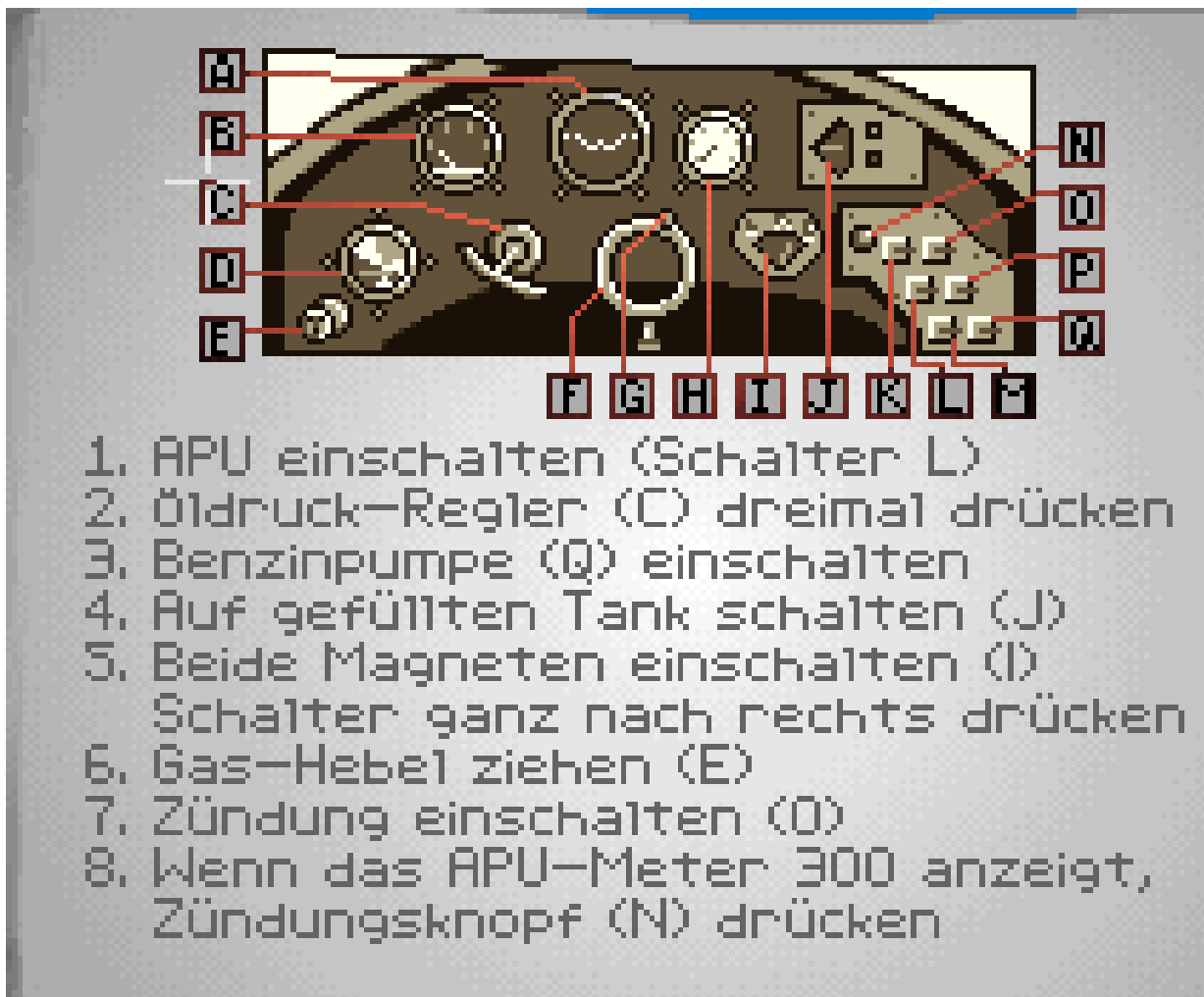
Flucht

Senior soll sich rechts neben dem Mann hinstellen und den Mann in ein Gespräch verwickeln. Schnell zu Indy wechseln und die Tickets aus der Tasche des Mannes ziehen. Dann nach Links die Halle verlassen.

Man kann nun links den Doppeldecker besteigen. Dafür benötigt man die Anleitung im Buch aus der Bibliothek. Oder man besteigt den Zeppelin.

Doppeldecker (Empfohlen)

Den Doppeldecker anhand der Anleitung im Buch starten. Achtung, die Zeit ist begrenzt.



Zeppelin

Rechts den Zeppelin besteigen und die Karten vorzeigen. Zu Senior wechseln und Links zum Pianisten gehen und etwas Geld ins Glas geben. Der Funker ist nun abgelenkt. Schnell zu Indy wechseln, in den Funkraum gehen um den Schrank zu öffnen und den Schraubenschlüssel zu nehmen. Mit diesem das Funkgerät zerstören. Senior wird ein paar Mal eine Münze ins Glas werfen müssen, da das Lied nur sehr kurz ist. Wenn uns der Funker mit dem Schlüssel erwischt, dies auf den Kontrolleur schieben: 2, oder auch den Funker KO schlagen. Man hat maximal 4 Anläufe, danach spielt der Pianist nicht mehr.

Rechts neben der Tür gibt es ein Loch für den Schlüssel. Den Schraubenschlüssel einsetzen und die Leiter herunter kurbeln. Eventuell hier das Erste Hilfe Set noch gebrauchen, dann nach oben klettern. Hier sind Soldaten. Wo sie auftauchen und man ihnen aus dem Weg gehen kann ist Glückssache, sonst heisst es kämpfen. Das Ziel ist einen Weg nach oben zum Doppeldecker zu finden. Ein Möglicher Weg:

Man startet auf einer dunkelgrauen Ebene. Hier geht man eine der Treppen hoch zur hellgrauen Ebene. Nun geht man ganz links die Leiter hoch auf die rote Ebene. Dann geht es gleich weiter hoch auf die dunkelgraue Ebene. Nun muss man nach rechts hinten zur nächsten Leiter und wieder nach oben. Über diese Leiter geht man hoch auf die blaue Ebene. Bei der nächsten Leiter geht man hoch auf die rote Ebene (eine Art Brücke) und auf der anderen Seite wieder herunter auf die blaue Ebene. Weiter rechts geht man bei der Leiter zur roten Ebene hoch und hier erst nach links, dann die lange Gerade nach rechts unten und wieder hoch. Bei der Leiter kommt man herunter zur blauen Ebene. Über die nächste Treppe kommt man auf eine dunkelgraue Ebene. Weiter runter geht es auf die rote Ebene. Bei der nächsten Treppe kommt man zu einer hellgrauen Ebene, auf der man nach links geht. Jetzt sieht man schon weiter unten einen Teil des Flugzeugs, zu dem man muss, um aus dem Zeppelin zu entkommen. Um den Raum dort über die letzten Treppen zu betreten, muss man ihn doppelklicken.

Doppeldecker

Das Flugzeug wird nun mit dem Ziffernblock gesteuert. Am besten in der Mitte des Bildschirms bleiben und den feindlichen Fliegern erst möglichst spät ausweichen und dies in die Richtung, in die auch der Feind fliegt, so kann Henry sie erwischen. Die Gegner dürfen sich nie direkt hinter Dir befinden, sonst treffen sie. Irgendwann stürzt man ab, dann geht es mit dem blauen Auto weiter. Auf der weiteren Flucht wird man von bis zu sieben weiteren Soldaten angehalten. Einfach den Passierschein zeigen.

Iskenderum

Hier ist die letzte Gelegenheit zu speichern!

Klicke bei der ersten Prüfung ungefähr unter die vordere Fussspitze der Leiche am Boden, und Indy sollte durchkommen.

Bei der zweiten Prüfung darfst Du nur solche Buchstaben betreten, die in der von Indy genannten Schreibweise vorkommt.

Schließlich klickst Du bei der dritten Prüfung direkt auf den Durchgang auf der anderen Seite.

Welcher Gral ist der richtige? Die Inschriften in den Katakomben und das Bild von Schloss Brunwald geben die Infos. Den Rest findet sich im gedruckten Tagebuch, oder hier:

| | | |
|---|----|--|
| irisches Gedicht, gefunden in einer Abtei | -> | Becher aus Olivenholz auf silbernem Tablett |
| persisches Manuskript von al Musafir | -> | verbeulte, flache Zinn-Schüssel mit Gravierungen |
| Telegramm von Codirolli aus Italien | -> | großer keramischer Trinkbecher |
| walisischer Text von Taliesin | -> | hölzerner Becher mit heiligen Symbolen |
| Zeitungsausschnitt "Celtric Scholar" | -> | silberne Schale mit Sprüchen der Segnung |
| Bericht der Äbtin Hildegard von Bingen | -> | Messingkelch mit griechischer Inschrift |
| Tagebuch des byzantinischen Kaufmanns | -> | einfacher Metallkelch |
| Geschichte von Sir Richard Burton | -> | keramische Schüssel mit unbekannter Schrift |
| Zeitungsausschnitt "Neues Evangelium" | -> | einfache, flache Schale aus Bronze |
| Brief von Staubig über Merlin | -> | Kelch aus Zinn mit aramäischer Inschrift |

Sobald Senior den Gral abstellt, diesen möglichst rasch nehmen und dem Ritter zurückgeben.

Wenn Elsa vor uns den Gral genommen hat und über das Siegel gegangen ist, schauen wir uns das zerbrochene Siegel an und holen den Gral mit der Peitsche nach oben. Dann geben wir den Gral dem Ritter.