

# Indiana Jones 3 - Der letzte Kreuzzug - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Indiana Jones ist in Amerika in der Universität. Er ist gerade von seinem letzten Abenteuer zurück und spricht mit Markus. Das Spiel beginnt.

## Amerika:

- \* wenn man will kann man erst einmal in den Umkleideraum gehen und mit dem Boxtrainer ein wenig trainieren (es kann in diesem Spiel nicht schaden wenn man etwas boxen kann)
- \* nun geht Indy erst einmal in das Zimmer zu den Studenten (linke Seite)
- \* die Studenten sind sehr aufgeregt und Indy beruhigt sie (Antworten 3, 3, 3 geben)
- \* Indy kommt nun in sein Zimmer und nimmt die Werbesendungen vom Tisch, genauso wie die Briefe und Papiere und unter dem ganzen Kram, den Indy dann wieder hinlegt, ist ein Päckchen das er öffnet und darin findet er das Gral Tagebuch seines Vaters
- \* Indy öffnet das Fenster und verschwindet aus dem Zimmer
- \* er wird von ein paar Leuten zu einem Mr. Donovan gebracht
- \* der verlangt von Indy das er ihm den Heiligen Gral bringt und er sagt ihm auch, daß bereits sein Vater (Henry) auf der Suche nach dem Gral ist, aber er ist verschwunden
- \* Indy will natürlich seinen Vater suchen und auch den Heiligen Gral und deshalb reist er erst einmal zu Henrys Haus

## Henrys Haus:

- \* Indy sieht sich im Haus um und geht ins Zimmer ganz hinten
- \* dort hängt ein Bild an der Wand, das er mitnimmt

## Amerika:

- \* in der Universität trifft er Markus wieder und spricht mit ihm (3,1)
- \* Indy geht zu den Studenten, um ihnen zu sagen, daß er einen neuen Lehrer für sie hat (4,4,4)
- \* durch das Fenster verläßt Indy wieder die Universität und reist nach

## Venedig:

- \* Dr. Elsa Schneider erwartet Indy in Venedig und bring ihn zur Bücherei
- \* Indy geht erst einmal zurück zum Cafe und sieht sich die Leute dort an
- \* in der Ecke links hinten sitzt ein Pärchen und hat eine Flasche Wein auf dem Tisch stehen
- \* diese Flasche Wein besieht sich Indy und stellt fest das es ein schlechter Wein ist und er nimmt die Flasche dann weg
- \* auf dem Weg zur Bücherei ist ein Brunnen und dort füllt Indy Wasser in die Flasche
- \* wieder zurück in der Bücherei geht Indy nach links in die zweite Bücherreihe und

**dann noch mal nach links in die zweite Bücherreihe;  
dort steht vorn im Regal in der 4.Reihe von unten ein Buch (Hitler Biografie), welches sich Indy einsteckt**

**\* nun geht Indy erst einmal die beiden Reihen wieder zurück bis er beim Bibliothekar ankommt**

**\* nach links in die erste Bücherreihe gehen und von dort aus immer auf der Reihe weitergehen bis eine Absperrung mit einer roten Kordel vor einem Fenster kommt**

**\* rote Kordel und Metallpfosten einstecken**

**\* ins Gral Tagebuch sehen und dann das Fenster suchen, das mit dem Buch übereinstimmt (Fenster anschauen)**

**\* im Tagebuch steht ein Text (z.B. Folge dem dritten von rechts) und das bedeutet das Indy die Inschrift der rechten Säule lesen soll und dort steht als dritte Zahl die IV (4)**

**\* Indy nimmt nun den Metallpfosten und schlägt die Platte IV ein**

**\* er landet in den Katakomben**

### **Katakomben:**

**\* Indy muß jetzt durch ein Gewirr von dunklen Gängen gehen und die Beschreibung ist gar nicht so einfach und man muß dann eben selber probieren wie man am besten geht**

**\* erst einmal geht Indy durch den Gang rechts; dann in Richtung rechts oben laufen bis zum Ende und von dort ein Stück zurück bis zur Abzweigung und dann nach unten bis zum Tunnel**

**\* in der Höhle befindet sich eine Fackel, die im Schlamm steckt und deshalb lockert Indy die Fackel mit dem Wasser aus der Flasche**

**\* Indy will die Fackel nehmen und stellt fest das es eine Falltür ist und er landet eine Etage tiefer**

**\* jetzt geht es nach unten rechts, wo eine Höhle ist, in der Wasser von der Decke tropft**

**\* Indy geht erst einmal über die Brücke in die nächste Höhle und sieht sich dort die Inschriften an**

**\* Indy geht wieder über die Brücke zurück und durch den Tunnel nach links unten, wo dann eine Leiter steht**

**\* über diese Leiter gehen und dann durch den Tunnel nach links, durch den Tunnel mit der Fackel, dann nach links oben und nach unten durch den Bogen rechts**

**\* es kommt eine Höhle in der Gerippe sind und an einem Gerippe ist ein Haken, den sich Indy nimmt**

**\* jetzt muß sich Indy immer rechts im Tunnel halten bis er wieder zur Fackel kommt und dort durch die Falltür wieder eine Etage tiefer gelangt**

**\* in der Höhle, wo das Wasser tropft, wird der Haken mit dem Holzstöpsel benutzt und dann die Peitsche mit dem haken und nun fließt das Wasser ab**

**\* Indy geht wieder zur Leiter und steigt nach oben**

**\* jetzt kann er rechts durch die Höhle gehen und noch mal rechts durch den Gang, wo vorher alles unter Wasser stand**

**\* weiter geht es nach rechts und dann nach links in den Tunnel**

**\* dort steht eine Maschine und Indy benutzt die rote Kordel mit der Maschine und dreht an dem Rad (an einer anderen Stelle wird dadurch**

eine Brücke herabgelassen)

- \* zurück durch den Tunnel geht es nach rechts oben, wo dann drei Statuen stehen; Indy muß im Tagebuch nachsehen wie die Statuen stehen müssen (erst rechts, dann links, dann mitte einstellen)
- \* stehen die Statuen richtig geht eine Tür auf und dort geht es dann weiter nach links und über eine Brücke und 2x nach links oben durch die Tunnel bis zu einer Höhle mit Totenköpfen
- \* Indy sieht ins Tagebuch und benutzt die Schädel entsprechend den abgebildeten Noten im Tagebuch (also z.B. Note auf der ersten Linie bedeutet erster Schädel [auf dem Bildschirm der ganz linke Schädel] und Note auf der dritten Linie ist der dritte Schädel)
- \* war die Reihenfolge richtig, dann geht eine Tür auf und und es geht weiter durch die Tunnel; erst gerade nach unten, dann nach rechts bis zur ersten Abzweigung und dann ganz nach oben; dann nach rechts; Abzweig nach unten und dann einen Weg nach rechts unten suchen
- \* dort steht dann der Sarg des Ritters, den Indy öffnet und sich ansieht
- \* rechts im Bild ist ein Gitter mit einem verrosteten daran, das öffnet Indy und dann gelangt er durch den Gullydeckel nach oben, wo ihn Elsa erwartet und ihm sagt das sein Vater im Schloß Grunewald ist

### **Grunewald:**

- \* Indy geht ins Schloß und spricht mit dem Buttler (2,1,2)
- \* der Buttler geht; Indy geht durch den oberen Gang und den Gang nach unten und dann nach rechts bis zum Ende; dort kommt ein langer Gang und Indy geht durch die Tür ganz rechts unten
- \* dort ist ein betrunkenener Soldat, den Indy ausfragen kann (1,3,1/ 1, 3,2/ 1,3,3/ 3,3/ 3,2); Indy bekommt einen Krug
- \* jetzt geht es durch die Tür daneben, das ist die Küche
- \* den Krug mit Bier füllen und das Bier auf das Feuer kippen
- \* wieder Bier einfüllen und den Braten mitnehmen
- \* zurück zur Empfangshalle gehen und dann in der Mitte den Gang entlang nach rechts den Gang; den Soldaten bereden mit 3,2,1 (wenn man will und kann, dann kann man sich auch mit allen Soldaten boxen und sich so durchschlagen oder man kennt die richtigen Antworten und schafft es ohne boxen)
- \* durch die Türe rechts im Gang (einzige Tür auf der Seite) gehen und die Dieneruniform mitnehmen
- \* durch die obere linke Tür gehen und dort befindet sich eine Ritterrüstung, die Indy benutzen will und dabei fällt das Beil herunter und hinterläßt eine Markierung; wenn am Kamin die linke Statue gedrückt wird, öffnet sich ein Gang
- \* erst mal aus dem Zimmer gehen und den nächsten Soldaten mit 1,2,2 bereden und in den oberen Stock gehen und nach rechts im Gang
- \* rechts durch die Tür gehen und das Geld aus der Truhe nehmen
- \* im Zimmer die Dieneruniform anziehen und auf den Gang gehen
- \* dem Soldaten, der kommt, das Bild geben
- \* hinter der Tür links befindet sich ein Raum mit vielen Gemälden; Indy geht zum Bild der Mona Lisa und drückt es zur Seite; dahinter ist ein Safe, aber Indy kennt den Code nicht
- \* aus dem Raum gehen und den Gang geradeaus und dann nach oben
- \* dort durch die Tür auf der linken Seite gehen und aus der Truhe eine Uniform holen;

Indy sieht sich die Uniform genauer an und er stellt fest, daß in der Uniform ein Schlüssel ist

\* im Zimmer, wo Indy die Dieneruniform angezogen hat, erst wieder die Indy Wear anziehen und dann geht es zur Kleiderkammer und nun kann er sich die graue Uniform (beim Zurücklaufen des Weges nicht vergessen die Dieneruniform anzuziehen, denn sonst muß man dann doch noch mit dem Soldaten, dem man das Bild gegeben hat, kämpfen; es ist auch sehr zu empfehlen öfter abzuspeichern, man weiß nie was nach der nächsten Ecke passieren wird)

\* wenn Indy wieder auf dem Gang ist, wo er die Uniform aus der Truhe geholt hat, zieht er dort die graue Uniform an und geht zum nächsten Stockwerk

\* der Soldat an der Treppe wird mit 2,1,2,1 beredet und einer wird noch verprügelt

\* hinter der ersten Tür ist das Büro und ein großer Hund sitzt dort, den Indy aber gleich mit dem Braten beruhigt und dann holt er sich aus dem Aktenschrank einen nicht unterschriebenen Passierschein, auf dem aber der Code für den Safe steht

\* den Pokal nimmt Indy auch noch mit und geht dann erst einmal zurück zum Bilderraum und öffnet den Safe; dort befindet sich ein Bild vom Gral, das sich Indy ansieht

\* nun muß Indy noch einmal in die Küche gehen und den Pokal mit Bier füllen und danach geht es den ganzen Weg zurück bis zum Büro

\* bevor Indy aber wieder die Treppe (zum Büro) hochgeht sollte er sich noch auf dem Gang vor der Treppe aus dem ersten Raum den Erste Hilfe

Koffer holen und benutzen, wenn er beim Boxen schon zu viel Kraft eingeübt hat

\* nach dem Büroraum trifft Indy auf einen Schläger und dem gibt er den Pokal mit dem Bier; anschließend genügt ein Schlag und der Typ fällt um

\* Indy geht den Gang nach oben bis zur letzten Tür und berührt dort den Alarm, woraufhin er gefangen wird (einfach die Biografie anbieten, aber man nimmt ihm das Tagebuch ab) und zusammen mit seinem Vater am Stuhl angebunden im Raum mit der Ritterrüstung ist

\* Indy muß nun so lange am Stuhl ziehen bis er zur Markierung vor der Ritterrüstung ist und durch benutzen der Rüstung fällt das Beil herab und Indy und sein Vater sind frei

\* durch den Gang im Kamin verschwinden sie und fliehen mit dem Motorrad

\* der Soldat am Zoll wird von Indy niedergeschlagen und so gelangt er mit seinem Vater nach Berlin zur Bücherverbrennung, wo auch Elsa ist

\* wenn Hitler kommt gibt Indy ihm die Biographie und erhält eine Unterschrift ins Buch

\* Indy und Henry kommen zum Flughafen

### Flughafen:

\* auf dem Flughafen steht ein Mann, der Fahrkarten für den Zeppelin in seiner Tasche hat

\* Henry stellt sich links neben den Mann und Indy stellt sich rechts neben den Mann auf; Indy redet mit dem Mann (3); dann schnell auf Henry umschalten und der nimmt dann die Fahrkarten

\* den Flughafen verlassen und nach rechts zum Zeppelin laufen

### Zeppelin:

- \* dem Kontrolleur die Fahrscheine geben
- \* Henry geht in den Saal und legt dort dem Spieler am Klavier eine Münze in die Schale und wünscht sich ein Lied
- \* wenn der Funker das Klavier hört, geht er aus dem Zimmer und Indy kann in den Funkerraum gehen; dort schnell den Schrank öffnen, den Schraubenschlüssel nehmen und mit der Funkanlage benutzen, so dass diese zerstört wird; den Raum schnell verlassen und die Tür schließen bevor der Funker kommt
- \* ist der Funker wieder in seinem Zimmer, benutzt Indy den Schraubenschlüssel mit der Öffnung (Loch) neben der Tür und eine Treppe kommt zum Vorschein
- \* Hier sollte man auf alle Fälle erst einmal abspeichern !!!!!!!!!!!!!
- \* Indy muß nun durch den Zeppelin um zum Flugzeug zu kommen
- \* dabei muß Indy zuerst auf der linken Seite nach oben klettern und dann noch weiter hoch, anschließend ganz rechts hinter und von dort aus nach unten und weiter nach links unten bis zu einer großen Falltür, wo er zum Flugzeug kommt und mit seinem Vater verschwindet
- \* das hört sich vielleicht ganz leicht an, aber die Schwierigkeit kommt ja erst noch
- \* auf dem Weg dorthin sind nämlich überall Wachen mit denen man sich nur prügeln kann oder man versucht ihnen aus dem Weg zu gehen
- \* da hilft nur probieren bis man am Ziel ist

#### Flugzeug:

- \* nun kann man versuchen das Flugzeug zu steuern, aber am Ende stürzen Indy und Henry sowieso ab und landen auf einem Bauernhof
- \* mit dem Auto kommen Indy und Henry weiter
- \* die beiden ersten Posten am Zoll verprügelt man und dem dritten gibt man die Biographie und darf passieren; nun sind sie am Tempel

#### Tempel Iskenderun:

**Ab hier sollte man für jede Sache speichern, sonst kann der Held zu schnell ums Leben kommen !!!!!**

- \* dort ist Donovan schon und schießt auf Henry
- \* nun muß Indy drei Prüfungen bestehen um zum Gral zu kommen und seinem Vater zu helfen
- \* beim ersten Bildschirm ein Stück weiterlaufen bis sich der Bildschirm ein Stück weiter bewegt; vorn im Bild sind viele Steine und in der Mitte des Bildes ist ein größerer Stein unter dem sich ein kleiner Punkt befindet, der angeklickt werden muß, damit Indy unbeschadet weiter kommt
- \* jetzt kommen viele Felder mit Buchstaben und Indy sagt immer einen Satz (z.B. Jehova wird Jehoba geschrieben); Indy darf nur auf die Felder mit den Buchstaben, die in dem Wort vorkommen, gehen, denn sonst bricht er ein; wenn alles klappt kommt er zur nächsten Prüfung (der Bildschirm mit den Buchstabenfeldern scrollt weiter, er ist also länger als nur einen Bildschirm)
- \* jetzt kommt ein Abgrund: die Lösung ist aber ganz einfach; man braucht nur den

gegenüberliegenden Eingang anklicken und Indy geht dorthin

\* hier trifft Indy einen Ritter, der den Gral bewacht

\* Indy darf sich eine Schale aussuchen und nimmt sich die einfache Metallschale ohne Verzierungen

\* den Gral benutzt Indy nun mit dem Wasser und wenn alles richtig ist kann er damit seinen Vater retten

\* Donovan hat sich unterdessen selbst vernichtet und Elsa schnappt sich den Gral und fällt unter das Siegel

\* Indy schaut sich das zerbrochene Siegel an und holt mit der Peitsche den Gral wieder und gibt ihn dem Ritter zurück

\* damit wäre das Spiel geschafft

**ENDE!!!**

PS:

Es gibt noch andere Lösungsvarianten z.B. kann man von Hitler den Passierschein unterschreiben lassen und kommt dann überall am Zoll vorbei ohne sich prügeln zu müssen und wenn man genug Geld gefunden hat, kann man sich auch die Fahrscheine für den Zeppelin beim Kontrolleur kaufen, statt sie bei dem Mann zu klauen. Im Schloß hat man auch die Möglichkeit die Alarmanlage mit dem Bier außer Gefecht zu setzen und der Wache bei der Alarmanlage gibt man unterdessen das Hitler Buch zum Lesen. Indy kann auch gewagte Ausstiege aus dem Fenster unternehmen, um seinen Vater zu retten, aber gefangen werden sie am Ende trotzdem beide. Wahrscheinlich gibt es auch noch andere Dinge, die man tun kann und die man beim zweiten Mal spielen ausprobieren kann. Viel Spaß beim Rätseln und Probieren !!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>