

# **Indiana Jones and the last Crusade**

## **Komplettlösung & Triviales**

### **By Howitzer**

**Version 0.5**  
Cassia Riley Edition

---

- 1. Einleitung & History**
- 2. Komplettlösung**
- 3. Mini FAQ**
- 4. Eastereggs & Gags**
- 5. IQ Punkte**
- 6. Rechtliches**
- 7. Kontakt**

## ***Einleitung***

---

Tach und willkommen zu meiner Indy 3 Komplettlösung.

BTW: Der hier beschriebene Weg ist natürlich nur eine Möglichkeit, das Spiel durchzuspielen, in manchen Situationen gibt es noch andere Wege, um ans Ziel zu kommen (z.b der Zeppelin)

**History:**

**V 0.1: Beginn des ganzen.**

**V 0.2: Rechtschreibfehler korrigiert Link zu „Indiana Jones and the Revenge of the Ancients“ eingefügt usw.**

**V 0.3: Alles nochmal Fehler-gecheckt, SCUMM VM Info hinzugefügt, Filmzitate hinzugefügt, IQ Punkte hinzugefügt danke an Michael Hoffman**

**V 0.4: Kleine Sache korrigiert und verändert**

**V 0.5 „Cassia Riley Edition“ Unwichtiges entfernt, SCUMM VM Info entfernt, mehr Infos zum Schädelklavier, Indiana Jones and the Iron Phoenix Info hinzugefügt, generell Entschlackt ;)**

---

## ***Komplettlösung***

---

**Barnett College „Archäologie ist die Suche nach Fakten!“**

---

**Nachdem sich Indy umgezogen hat, geht man in sein Büro  
(gleich die erste Tür, die ihr seht wenn ihr aus der Turnhalle kommt)  
Dummerweise wird es gerade von Studenten belagert.  
Redet mit den Studenten (Satz 3, Satz 3 und danach nochmal Satz 3 auswählen)**

**ODER: Redet auf dem Flur mit Marcus, bevor ihr in Indys Büro geht, und wählt (Satz 3, Satz 1)  
Geht danach in Indys Büro und redet mit den Studenten (Satz 4, Satz 4 und danach nochmal Satz 4)**

**Indys Büro „Venedig...“**

---

**Nehmt dreimal die Briefe auf, die auf Indys Schreibtisch liegen, und danach das Päckchen.  
Öffnet das Päckchen und ihr erhaltet das Graltagebuch von Indys Vater.  
Öffnet das rechte Fenster und geht raus. Draußen werdet ihr auch gleich von  
zwei Typen abgefangen, die euch zu Walter Donovan bringen. Nach der Zwischenszene steht  
ihr wieder vor dem College. Reist nun zu Henrys Haus.**

**Henrys Haus „In was ist der alte Trottel da nun wieder reingeraten?“**

---

**Im Haus angekommen, zieht erst mal am Regal rum. Nehmt den Klebestreifen, der sich an  
der  
Rückseite befindet. Geht in Henrys Schlafzimmer (rechts) und nehmt das Bild von der Wand.  
Nehmt danach die Pflanze vom Tisch (ganz links) und zieht danach an der Tischdecke.  
Der Tisch ist verschlossen. Geht erstmal zurück zum College.**

**Barnett College/Indys Büro**

---

**Geht in Indys Büro und benutzt den Klebestreifen mit dem  
Glas (steht im Regal, das sich zwischen dem linken und rechten Fenster befindet)  
Ihr erhaltet nun einen Schlüssel. Verlasst nun das College und geht wieder zu Henrys Haus.**

**Henrys Haus**

---

**Benutzt den Schlüssel mit dem kleinen Tisch und nehmt das Buch heraus.  
Verlasst jetzt Henrys Haus und geht nach Venedig.**

**Venedig – Bücherei „Ah, Venedig!“**

---

**Nach dem kleinen Gespräch mit Elsa befindet ihr euch automatisch in der Bücherei.  
Verlasst die Bücherei gleich wieder und geht ganz nach links zu den Verliebten, die am Tisch  
sitzen.  
Schaut die Weinflasche an, und nehmt sie danach mit.  
Jetzt geht ihr zum Brunnen und füllt die Flasche mit Wasser. Jetzt könnt ihr in die Bücherei**

gehen.

Werft jetzt einen Blick ins Graltagebuch.

Wenn ihr durch die Regale (links\rechts) geht kommt ihr zu den Fenstern.

Irgendwo in der Bücherei steht auch eine Absperrung herum.

Nehmt diese mit (Rote Kordel & Metallpfosten). Außerdem kann man auch noch drei wichtige Bücher in den Regalen finden: Anleitung zum fliegen eines Doppeldeckers, die Hitler Biographie und ein Buch über die Katakomben. (alles optionale Gegenstände, also nicht wirklich nötig um das Spiel durchzuspielen, aber sie machen das Leben leichter, besonders die Anleitung und die Biographie, das Buch über die Katakomben wird nicht unbedingt benötigt)

Die Anleitung steht in einer Reihe von grünen Büchern, die Biographie ist ein schräg angelehntes Oranges Buch und

das Katakomben Buch steht in einer Bücherreihe über das antike Italien. (einfach alles absuchen)

Schaut jetzt alle Fenster an, bis Indy sagt, das es GENAU wie das im Tagebuch aussieht.

Mithilfe der Säulen (links und rechts neben dem Fenster) findet ihr die richtige Platte heraus. (am besten vorher speichern falls was schief geht)

Schlag diese mit dem Metallpfosten ein.

#### Venedig - Katakomben (1.UG)

---

Im ersten Stockwerk gibt es ein paar wichtige Räume:

Ein Raum mit einem Piratenskelett: Nehmt den Haken mit.

Der Raum mit dem Sarg: Das ist euer Ziel.

Ein überfluteter Raum: Nachdem das Wasser abgeflossen ist, geht's hier durch

Ein Raum mit einer Fackel: Eingang zu E2

Maschinen - Raum: Um die Brücke runterzulassen

Statuen - Raum: Um ein Stockwerk tiefer zu kommen

Holt euch zunächst den Haken. Sucht danach den Raum mit der Fackel und benutzt die Weinflasche auf die Fackel. Versucht diese dann mitzunehmen.

Jetzt seid ihr ein Stockwerk tiefer.

#### Venedig - Katakomben (2.UG)

---

Hier gibt es nur zwei wichtige Räume:

Stöpsel - Raum: Benutzt den Haken mit dem Stöpsel. Benutzt danach die Peitsche mit dem Haken.

Leiter - Raum: Benutzt die Leiter, um wieder ein Stockwerk höher zu kommen.

Wenn ihr das Wasser rausgelassen habt, könnt ihr wieder ein Stockwerk höher gehen.

#### Venedig - Katakomben (1.UG)

---

Geht zurück zum (vormals) überfluteten Raum und benutzt den rechten Ausgang.

Suche jetzt den Maschinen - Raum. Benutzt die rote Kordel mit der Maschine und drehe das

**Rad einmal.**

**Sucht jetzt den Raum mit den drei Stauten. Schaut ins Tagebuch, um die richtige Kombination zu erfahren (also die „Richtig“ Stellung ;) und drückt die Statuen dementsprechend zurecht.**

**Wenn ihr alles richtig eingestellt habt, könnt ihr die Treppe heruntergehen.**

**Venedig - Katakomben (3.UG)**

---

**Wichtige Räume:**

**Brücken - Raum: Ein Raum mit einer kleinen Brücke. Durch benutzen der Maschine im E1 wird diese heruntergelassen.**

**Skelett - Klavier - Raum: Ihr müsst auf dem Klavier die richtige Melodie spielen. Sie steht im Tagebuch.**

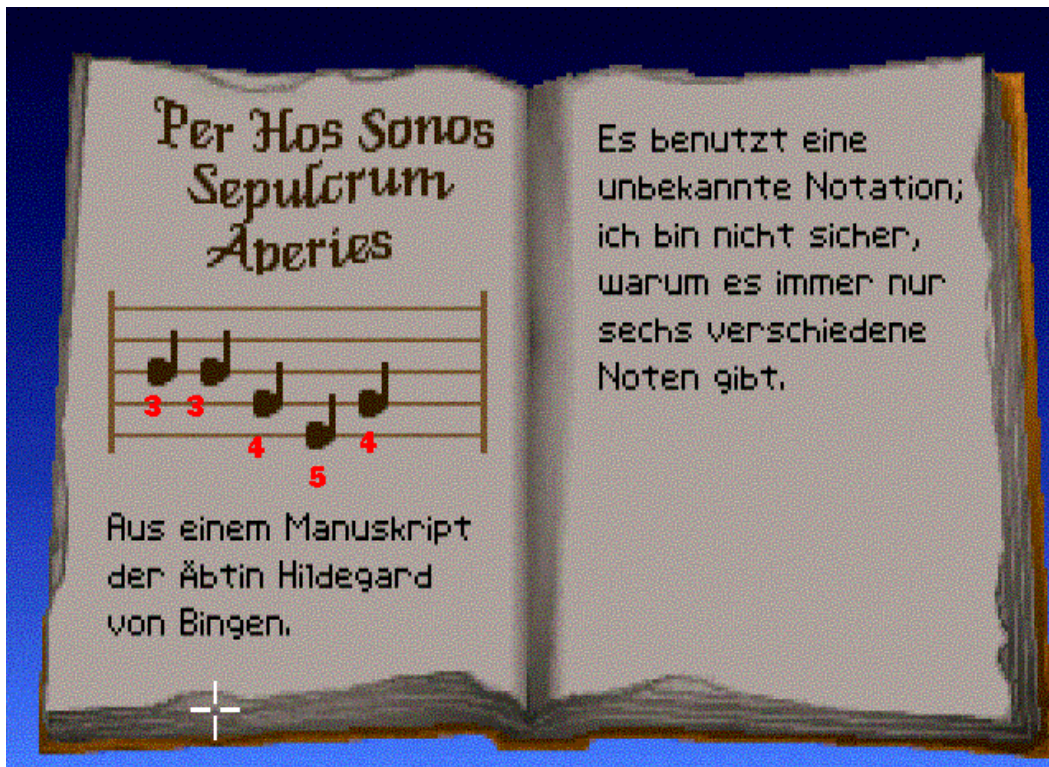
**Geht zunächst zum Brücken - Raum. Nehmt den rechten Ausgang.**

**Sucht jetzt den Skelett - Klavier - Raum.**

**Im Tagebuch steht die richtige Kombination.**

**UPDATE!**

**Hier noch mal ein Beispiel, wie das mit dem Klavier funktioniert:**



**D.h also: (von links gesehen) den dritten Schädel zweimal, den vierten, dann den fünften und dann wieder den vierten, danach sollte sich die Tür öffnen.**

**Nehmt den Ausgang rechts, und sucht den Sarg - Raum.**

**Im Sarg - Raum öffnet ihr den Deckel und schaut hinein.  
Geht nach rechts und öffnet das Schloß. Durch den Gully kommt ihr wieder an die Oberfläche. (Ah, Venedig!)**

**Jetzt geht's ab nach Schloß Brunwald**

**Schloß Brunwald (Erdgeschoss) „Wenn Sie ein schottischer Lord sind, dann bin ich Micky Maus!“**

---

**Schlagt den Butler einfach nieder.**

**(Ich werde von hier an die Karten benutzen, die auch im DLH erhalten sind, die Karten will ich hier nicht einfügen, weil: 1. Ich nicht weiß, von wem sie stammen und 2. Diese Datei schon groß genug ist)**

**Geht zunächst zum Raum mit der 1. Schlagt den Soldaten nieder und nehmt seinen Krug. Geht jetzt in die Küche und füllt den Krug mit Bier aus dem Faß. Benutzt das Bier mit den heißen Kohlen.**

**Wartet, bis der Dampf weg ist.**

**Nehmt jetzt den Schweinebraten mit. Geht jetzt zur Kleiderkammer.**

**Der Soldat, der sich auf dem Flur rumtreibt, könnt ihr mit Satz 3, Satz 2 und danach Satz 1 vertreiben.**

**Nehmt in der Kleiderkammer die Diener- Uniform mit und zieht diese an.**

**Gehe jetzt in den ersten Stock. Die Wache, die vor der Treppe herumläuft, müßt ihr umboxen.**

**Schloß Brunwald (1. Stock)**

---

**Geht in den Raum mit der Truhe und öffnet diese. Ihr findet darin 50 Mark.**

**Gibt Soldat 4 das Bild. Jetzt zum zweiten Truhe - Raum. Öffnet die Truhe und nehmt die Uniform heraus.**

**Schaut die Uniform an. Ihr erhaltet einen Schlüssel.**

**Benutzt jetzt wieder eure Indy – Wear <sup>TM</sup> und geht zurück ins Erdgeschoss.**

**Schloß Brunwald (Erdgeschoss)**

---

**Geht zurück in die Kleiderkammer und schließt mit dem Schlüssel das Schloß auf. Geht zurück in den 1. Stock.**

**Schloß Brunwald (1.Stock)**

---

**Auf dem Weg zum 2.Stock ist noch ein Soldat. Bestechen ist nicht möglich, aber umboxen schon.**

**Viel Glück beim Boxen, mit sehr wenig Energie fast unmöglich.**

**Dann hat man eine Chance. Sonst müsst ihr ihn irgendwie abhängen, was aber auch FAST unmöglich ist. Geht dann in den 2.Stock.**

**Schloß Brunwald (2.Stock)**

---

**Der erste Soldat, der euch entgegenkommt, könnt ihr mit Satz 1, Satz 2, Satz 1 loswerden.**

**Geht dann in das Büro des Oberst, und gebt den Hund den Schweinebraten.  
Nehmt danach den Pokal, öffnet die Schublade und nehmt den Passierschein.  
Geht zurück ins Erdgeschoss.**

**Schloß Brunwald (Erdgeschoss)**

---

**Geht in die Küche und füllt den Pokal mit Bier. Geht danach zurück in den 2. Stock.**

**Schloß Brunwald (2.Stock)**

---

**(Falls euch noch ein Soldat (oder besser: ein Offizier) entgegenkommt: Boxt ihn um.)  
Geht zu Biff. Gebt ihm den Pokal und boxt ihn danach um.  
Geht dann zum Raum mit dem Schlüssel.  
Wenn ihr den Schlüssel habt, könnt ihr zur Tür in der mitte gehen  
(die Karte im DLH ist falsch, Indys Vater ist in der rechten Tür, kann aber durchaus sein, das das zufällig ist, obwohl es bei mir nie der Fall war, aber vielleicht war das auch Zufall... ;) )  
Öffnet die Tür mit dem silbernen Schlüssel.  
Öffnet im Raum das Fenster und geht hinaus.  
Öffnet das linke Fenster und geht hinein. Dort ist Indys Vater.  
Geht jetzt aus dem Raum. Ihr werdet vom Oberst aufgehalten.  
Gebt ihm das richtige Graltagebuch. Ihr landet automatisch im Erdgeschoss.**

**Schloß Brunwald (Erdgeschoss)**

---

**Speichert jetzt ab. Rückt nach rechts zu der Statue mit dem Beil.  
Wenn ihr meint richtig zu stehen, drückt die Statue. Wenn ihr Glück habt, trifft das Beil die richtige Stelle.  
Wenn nicht...na ja ;) Einfach so lange versuchen, bis es klappt.  
Wenn ihr es geschafft habt: Geht in den Kamin und drückt die linke Statue.  
Benutzt draußen das Motorrad.**

**(DAS FOLGENDE ZUSAMMENTREFFEN MIT HITLER PASSIERT NUR, WENN IHR DEM OBERST DAS RICHTIGE GRALTAGEBUCH GEGEBEN HABT!)**

**Berlin „Mein Junge, wir sind Pilger in einem gottlosen Land...“**

---

**Auf dem Weg nach Berlin werdet ihr von einem Grenzer aufgehalten. Aber mit Satz 1, Satz 2, Satz 2, Satz 2, Satz 3, Satz 1, Satz1 geht er aus dem Weg.  
Wenn euch Hitler entgegenkommt, gebt ihm den Passierschein. (ihm eine reinzuhauen ist zwar lustiger, aber es kostet euch das Leben....leider.)**

**Berlin - Flugplatz**

---

**Sprecht den Mann in blau von links mit Henry an. Fragt ihm nach seinen Enkeln.  
Wechselt schnell zu Indy und klaut ihm seine Tickets aus der rechten Tasche. (wenn ihr gleich den Zeppelin nehmen wollt)  
(Oder Ihr kauft euch einfach die Tickets, vorausgesetzt, Ihr habt in Brunwald genug Geld**

gefunden.)

Geht jetzt zum Flugplatz. (links raus)

Benutzt auf dem Flugplatz entweder den Doppeldecker oder den Zeppelin.

Benutzt lieber den Doppeldecker (dann braucht ihr auch die Karten nicht, obwohl das klauen der Karten IQ Punkte gibt).

Den Zeppelin lass ich jetzt mal aus, obwohl dieser Weg auch eine Möglichkeit ist; ist praktisch wie in Brunwald, also ne Menge Leute umhauen, was mir persönlich aber zu schwer ist.

Im Flug „Fliegen ja, landen – nein!“

---

Lenkt den Doppeldecker mit dem Ziffernblock. Versucht im Flug kein leichtes Ziel abzugeben.

Umso länger ihr durchhaltet, desto näher kommt ihr Iskenderun. Falls ihr abgeschossen werdet macht das auch nichts. Nehmt euch das linke Auto nach der Bruchlandung. Zeigt den Grenzern einfach den Passierschein.

Die drei Prüfungen „Seine Wahl...war schlecht...“

---

Speichert ab, bevor ihr in den Tempel geht.

Klick in der ersten Prüfung das kleine vier - Pixel Kreuz an (nahe der Fußspitzen der toten Wache)

Bei der zweiten Prüfung müsst ihr über die Buchstaben gehen, die Indy euch sagt, also wenn z.B Indy sagt, das der Name Gottes IEHOVA ist, dann halt vom I aufs E dann auf H und so weiter bis ihr drüben seid.

Dritte Prüfung: Fahrt mit der rechten Pfeiltaste rüber auf die rechte Seite. (so hat es bei mir immer geklappt, auch wenn es komisch klingt)

Drückt Enter oder Return, wenn der Cursor über dem rechten Ausgang ist.

Jetzt müsst ihr nur noch den richtigen Gral herausfinden.

Kleiner Tipp: Denkt an den Film: Der Gral ist kein prunkvoller Kelch...(meistens jedenfalls nicht)

Was ihr danach mit dem Gral macht, ist eure Sache. (siehe IQ – Punkte Liste)

(Wenn ihr es wirklich nicht rauskriegt, welcher der richtige Gral ist, könnt ihr euch die .adf (Adobe Acrobat Version) gedruckte Tagebuch bei <http://www.thq.de> runterladen, jedenfalls vor zwei Jahren noch...)

Ende!

---

## *Mini FAQ*

---

F: Wann kam das Spiel raus?

A: 1989, im gleichen Jahr wie der dritte Film, und ein Jahr vor Monkey Island.

F: Kann ich in Indy 3 sterben?

A: Ja, und zwar nicht zu knapp.

**F: SCUMM?**

**A: Bedeutet Script Creation Utility for Maniac Mansion**

**F: Welche SCUMM Engine benutzt das Spiel?**

**A: Die gleich wie Monkey Island (auch SCUMM V2 genannt)**

**F: Auf welchen Systemen gibt es das Spiel noch?**

**A: Für Amiga, Atari ST, FM Towns und Mac. Es gibt auch noch die Jump & run Version von Indy 3. Die gibt es auch auf C64, Gameboy, Mega Drive usw.**

**F: Was für Indy Games gibt es noch?**

**A:**

*Raiders of the lost Ark*

---

**Gab's für den Atari VCS 2600. Leider weiß ich nicht viel von diesem Spiel., außer das es ziemlich schwer ohne Anleitung war.**

*Temple of Doom*

---

**Gabs es auf einer Menge Systeme, unter anderem auf NES, Amiga und Arcade. War ein Jump & run inklusive Lorenfahrt.**

*Indiana Jones Greatest Adventures.*

---

**Gab es auf dem SNES. Alle drei Filme wurden in ein Jump & Run Spiel mit gutem Sound und Standbildern aus den Filmen gepackt. Kam 1994 heraus.**

*Young Indiana Jones - Instruments of Chaos*

---

**Kam für den Mega Drive in 1994 heraus. Ist wieder ein Jump & run. (Das Spiel gibt es auch unter dem Namen Young Indiana Jones Chronicles.) Ihr steuert den jungen Indy während des ersten Weltkrieges. Keine Ahnung, ob es das in Deutschland jemals gab., ich bezweifle es.**

*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*

---

**Das „zweite“ Indy Adventure. Indy sucht nach Atlantis. Gab es auf PC, Amiga und Mac. Kam ca. um die gleiche Zeit wie Monkey Island 2, also um 1992. (Benutzt auch die gleich Engine)**

*Indiana Jones and the Iron Phoenix (nie erschienen)*

---

**Sollte eigentlich nach Fate of Atlantis erscheinen, wurde aber aufgrund Gewisser Umstände ( u.a Hakenkreuze, die im Gegensatz zu Crusade und Fate nicht entfernt werden konnten, da sie ein wichtiger Teil des Spiels waren) nicht fertig gestellt. Jedenfalls ging es darum, das die Rest-Nazis versuchen, Hitler mithilfe des Steins der Weisen wiederzuerwecken.**

*Indiana Jones and the infernal Machine\ Indiana Jones und der Turm von Babel.*

---



**Indy goes Tomb Raider. Kam 2000 heraus. (Benutzt eine Engine ungefähr auf Tomb Raider 3 Niveau. )**

---

***Indiana Jones and the Emperors Tomb\ Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft***

---

**Kam 2003 heraus. Gibt es auf PC, Xbox und PS2. Ist Gameplay-technisch wie „Der Turm von Babel“**

---

***Neues Indy Game***

---

**Noch Namenlos, wird aber wohl wieder so im Tomb Raider Style werden, erste Screenshots zeigen Indy auf einer Tram (San Francisco?) Dürfte wohl für die 360, PS3 und PC rauskommen.**

**Ein Text- Adventure namens „Indiana Jones and the Revenge of the Ancients gibts auch noch, schaut mal auf Abandonwareseiten wie <http://www.the-underdogs.org/> oder [www.gamebird.dk](http://www.gamebird.dk) nach.**

***Eastereggs & Gags:***

---

**In Indys Büro befinden sich einige Gegenstände aus anderen LucasArts\ Lucasfilm Games Spielen:**

**Kristallscherbe (Zak Mc Kracken)**

**Maske des Schamanen (Zak Mc Kracken)**

**Die Statue von Sam & Max**

**Der Meteor aus Maniac Mansion**

**Die antike Tafel weißt auf die verkleideten Außerirdischen in Zak McKracken hin:**

**Die seltsame, mit Buntstift gemalte Karte (Zak McKracken)**

**Im Flur des College:**

**Schaut euch sechsmal das Schwarze Brett an. Dort verkauft ein gewisser S. Spielberg 6000 Ratten und 500 Schlange.**

**Genau so viele Tiere hat Steven Spielberg für den dritten und den ersten Film benutzt.**

**In Henrys Haus:**

**Chuck die Pflanze (Maniac Mansion)**

**In der Bücherei:**

**In der Bücherei gibt es ein Buch über die Kultur der Skolarier und Caponier.**

**Das sind zwei Alienvölker aus Zak McKracken**

**In Schloß Brunwald:**

**Das Bild von Dr. Fred und Schwester Edna**

**(zwei Figuren aus Maniac Mansion, für alle, die es nicht wissen.)**

Das Bild „Sontag im Park“ gibt es auch in Maniac Mansion  
Die Statue ist auch in Maniac Mansion (aber nicht auf NES, danke Big N ;) )  
Das kleine Bild mit den Aliens ist aus Zak McKracken

## ***IQ Punkte***

---

(Danke an Michael Hoffman für diese Liste, die ich aus seiner guten FAQ genommen hab)

### **Barnett College**

Studentenliste anfertigen lassen	5 Punkte
Mit Marcus sprechen und Studenten auf Prof. Reid verweisen	10 Punkte

**Macht 15 Punkte.**

### **Venedig**

Die Katakomben betreten	10 Punkte
Holzstöpsel ziehen	5 Punkte
Statuen korrekt einstellen	5 Punkte
Melodie auf Schädeln spielen	5 Punkte
Sarg durchsuchen	5 Punkte

**Macht 30 Punkte.**

### **Schloß Brunwald**

Butler niederschlagen	1 Punkt
Butler zu Verwandten schicken	5 Punkte
Betrunkenem Soldaten "Bier holen"	2 Punkte
Betrunkenen Soldaten niederschlagen	1 Punkt
Die beiden Soldaten im Erdgeschoß bequatschen	je 5 Punkte
Die beiden Soldaten im Erdgeschoß niederschlagen	je 3 Punkte
Soldaten im ersten Stock auf dem Flur bequatschen	5 Punkte
Soldaten im ersten Stock auf dem Flur niederschlagen	3 Punkte
Soldaten im Zimmer in der Mitte des ersten Stocks bequatschen	8 Punkte
Soldaten im Zimmer in der Mitte des ersten Stocks niederschlagen	5 Punkte
Soldaten im Zimmer mit Fenster bequatschen	8 Punkte
Soldaten im Zimmer mit Fenster niederschlagen	5 Punkte
Mit der Peitsche an der Hauswand entlangschwingen	5 Punkte
Soldaten am Sicherheitssystem Biographie geben	15 Punkte
Soldaten am Sicherheitssystem niederschlagen	10 Punkte
Sicherheitssystem lahmlegen	25 Punkte
Soldaten an der Treppe zum zweiten Stock bequatschen	8 Punkte
Soldaten an der Treppe zum zweiten Stock niederschlagen	5 Punkte
Gemälde im Safe finden	10 Punkte
Die beiden Soldaten im zweiten Stock bequatschen	je 8 Punkte

Die beiden Soldaten im zweiten Stock niederschlagen	je 5 Punkte
Biff abfüllen und niederschlagen	15 Punkte
Henry aus seinem Zimmer befreien, ohne daß der Alarm losgeht	5 Punkte
Mit Henry fliehen, ohne geschnappt zu werden	25 Punkte
Oberst Vogel das alte Buch geben	30 Punkte
Fesseln von Axt durchtrennen lassen	15 Punkte

**Macht 253 Punkte.**

## **Berlin**

Kontrolleur bequatschen	5 Punkte
Kontrolleur niederschlagen	4 Punkte
Hitler schlagen (hrhr..)	10 Punkte
Hitler Biographie zeigen	10 Punkte
Hitler Passierschein zeigen	40 Punkte

**Macht 69 Punkte.**

## **Die Flucht**

Fahrkarten stehlen	5 Punkte
Doppeldecker benutzen	10 Punkte
Fahrkartenkontrolleur niederschlagen	10 Punkte
Zeppelin durchqueren (je nach Tempo)	5-15 Punkte
6 Flugzeuge überwinden	5 Punkte
11 Flugzeuge überwinden	5 Punkte
16 Flugzeuge überwinden	5 Punkte
Die sieben Kontrolleure bequatschen oder bestechen	je 5 Punkte
Die sieben Kontrolleure niederschlagen	je 4 Punkte

**Macht 118 Punkte.**

## **Iskenderun**

Die drei Prüfungen bestehen	90 Punkte
Elsa zuvorkommen und Gral Ritter zurückgeben	100 Punkte
Elsa in Abgrund stürzen lassen und Gral Ritter zurückgeben	75 Punkte
Elsa in Abgrund stürzen lassen, ohne den Gral zu bergen	50 Punkte

**Macht 315 Punkte.**

**Insgesamt ist also ein IQ von 800 erreichbar.**

## ***Rechtliches***

---

**Sites, die diese Datei benutzen dürfen:**  
**www.dlh.net**

**Sites, die diese Datei NICHT benutzen dürfen:**  
**www.cheats(oder cheatz).de**

**Wenn ihr diese Komplettlösung auf eurer Seite benutzen wollt, fragt mich um meine Erlaubnis. (außer cheats.de, das könnt ihr euch sparen)**  
**Des Weiteren darf diese Datei von niemand anderen außer mir verändert werden, es sei denn, er hat ausdrückliche Erlaubnis von mir.**

**(c) 2003 - 2007 by Howitzer**

**Bei Fragen: [darkercloud@gmx.net](mailto:darkercloud@gmx.net) mit „Indy 3“ als Betreff**