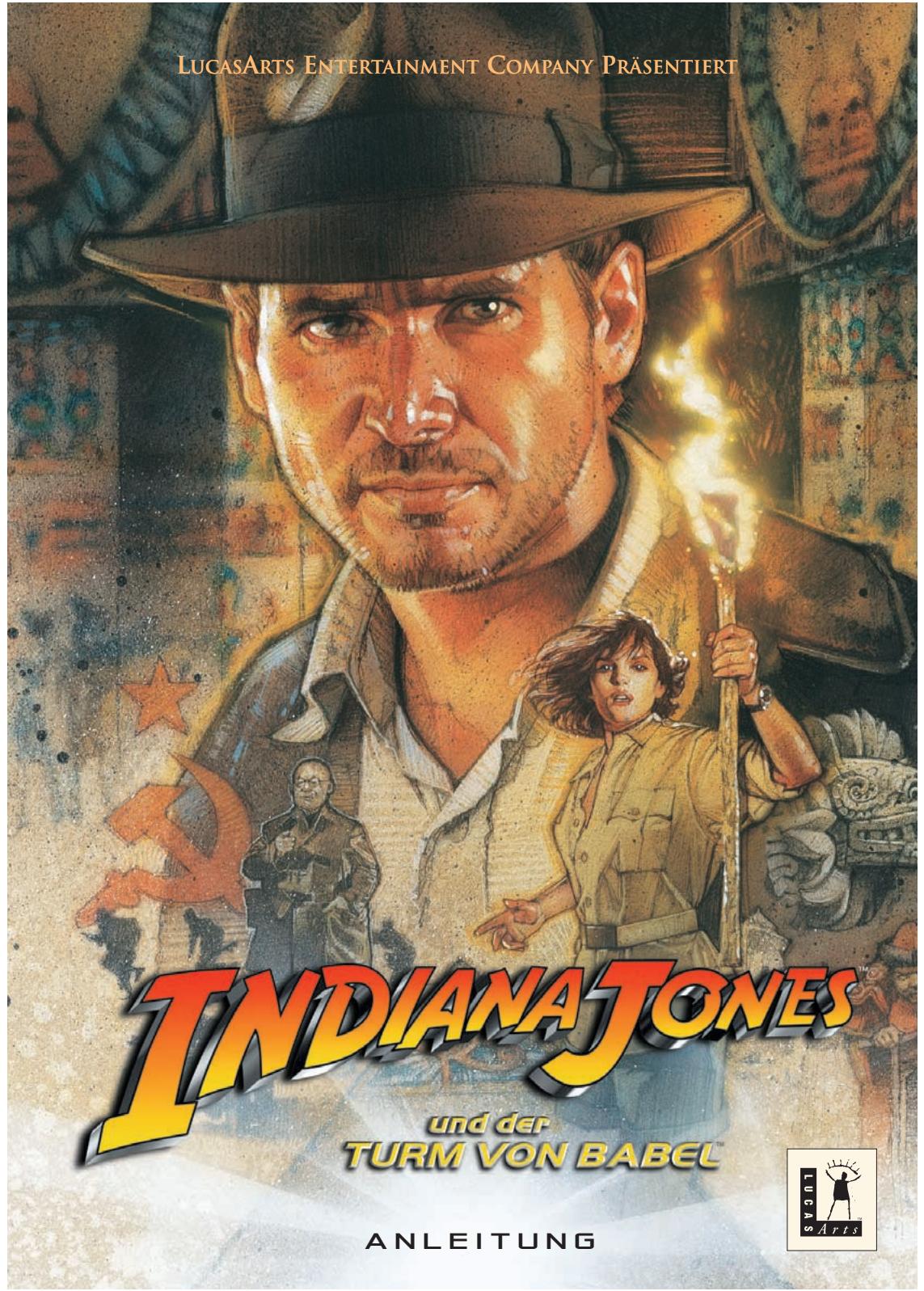


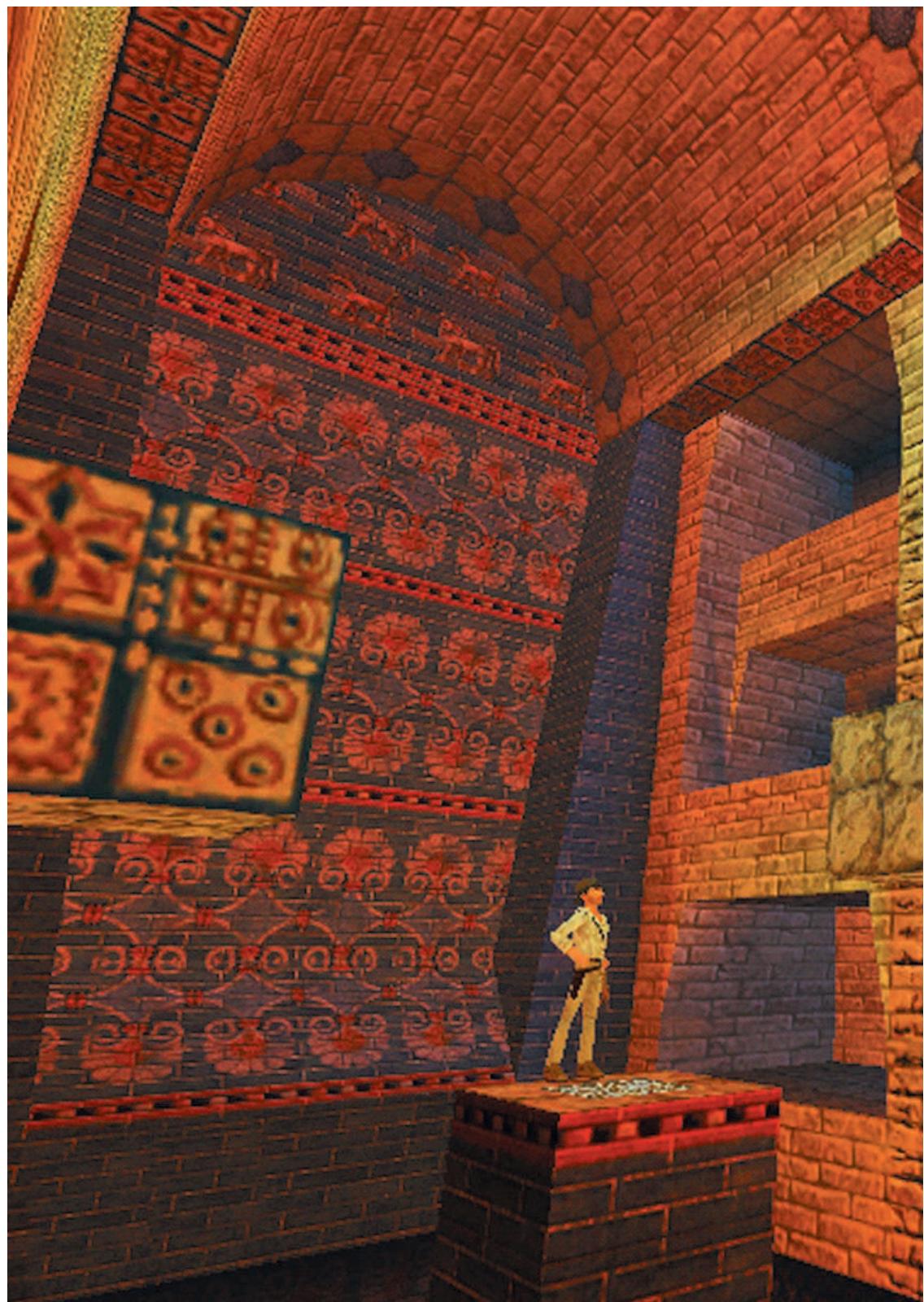
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT



INDIANA JONES
und der
TURM VON BABEL™

ANLEITUNG





INDIANA JONES

und der
TURM VON BABEL™

EINLEITUNG	4
CHARAKTERE	6
INSTALLATION	8
PROBLEME BEI DER INSTALLATION	9
SPIELSTART	9
STEUERUNG	10
I.Q. (INDY QUOTIENT)	12
KARTE/TIPS	12
SCHWIERIGKEITSGRAD	12
SCHÄTZE	12
HANDELSSTATION	13
STEUERUNG/TASTENBELEGUNG	14
JOYSTICK-BELEGUNG/GAMEPAD-BELEGUNG	17
MENÜS	19
ANZEIGEN	23
WAFFEN	24
MASCHINENTEILE	26
GEGNER	27
CREDITS	28
KUNDENDIENST	29
LIZENZVEREINBARUNG	30



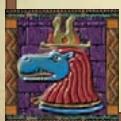
A nmerkung: Die ältesten bekannten Maschinenteile der Welt – ein paar verrostete Zahnräder – wurden im Jahre 1900 vor der griechischen Küste von Schwammtauchern geborgen. Sie stammen von einem Schiffswrack aus dem Jahre 78 vor Christus. Einige Gelehrte glauben, daß es sich dabei um Teile des von Archimedes beschriebenen Planetariums handeln könnte, aber dies konnte nie mit Sicherheit bestätigt werden.

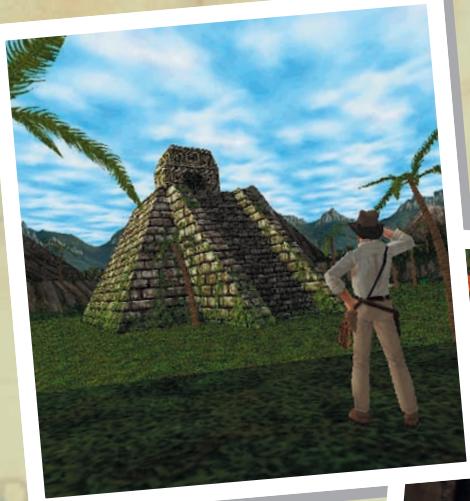
1947. Der Zweite Weltkrieg ist vorbei. Dr. Henry "Indiana" Jones, Jr. versucht die Strapazen der vergangenen Jahre zu vergessen, indem er sich auf seine früheren Tätigkeiten besinnt und im Südwesten der Vereinigten Staaten mit Ausgrabungen beginnt.

Die Ruhe und der Frieden scheinen für den rastlosen Draufgänger allerdings alles andere als ideale Weggefährten zu sein. Glücklicherweise ist die Welt immer noch voller Abenteuer. Die Sowjetunion hat Europa mit einem Eisernen Vorhang geteilt und so den Grundstein für den Kalten Krieg gelegt, der Ost und West ein halbes Jahrhundert lang beschäftigen sollte. Überall auf der Welt sind sowjetische Agenten unterwegs, alle auf der Suche nach einer Waffe, die mächtig genug ist, um das Kräfteverhältnis zugunsten der UdSSR zu verändern.

4

Und... es könnte sogar sein, daß sie in den Ruinen von Babylon auf etwas gestoßen sind, das sie ihrem Ziel näher bringen könnte. An diesem Ort ließ Nebukadnezar II. vor 2600 Jahren den legendären Turm von Babel errichten. Obwohl die Bibel als Begründung für das Scheitern des Turmbaus die durch Gott ausgelöste Sprachverwirrung anführt, glaubt ein russischer Gelehrter namens Gennadi Volodnikov nicht an die Schilderungen im Buch der Bücher. Seiner Meinung nach inspirierte der geflügelte Gott Marduk die Menschen, den Turm zu bauen. Der Turm selbst beherbergte dann eine Maschine, mit der man die Grenzen von Raum und Zeit durchbrechen konnte. Als sich die Zahnräder der Maschine rasselnd in Bewegung setzten, bekamen es die Babylonier mit der Angst zu tun, so daß sie den Turm einrissen. Vier Anhängern des Marduk gelang die Flucht, und Einzelteile der Maschine wurden so in alle vier Himmelsrichtungen der Erde verstreut. Helfen Sie Indy bei seinem Versuch, die Sowjets davon abzuhalten, die einzelnen Artefakte der Maschine zu bergen, um sie erneut zusammenzusetzen.

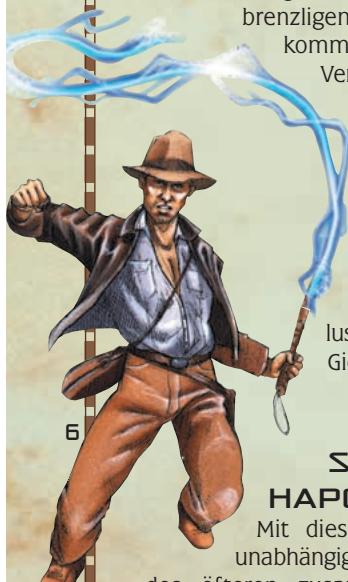




CHARAKTERE

INDIANA JONES

Er hat studiert, beherrscht ein Dutzend verschiedene Sprachen in Wort und Schrift, verfügt über umfassende Geschichtskenntnisse und über ein Lehramt. Trotzdem ist Indy alles andere als ein Professor mit gehobenen Umgangsformen. Er war so gut wie überall, hat alles gesehen und weiß, wie er aus brenzligen Situationen herauskommt, indem er seinen Verstand, seine Fäuste, seine Peitsche, seine Pistole und eben alles einsetzt, was dazu nötig ist. Sein nahezu unstillbares Verlangen nach Schätzen und Abenteuern hat er seiner Neugier, seiner Lebenslust und einem Hauch von Gier zu verdanken.



SOPHIA HAPGOOD

Mit dieser einfallsreichen und unabhängigen Frau ist Indy bereits des öfteren zusammengetroffen. Beide haben zusammen in einer Ausgrabungsstätte auf Island gearbeitet, wo Sophia ein Amulett gefunden hat, das in ihr übersinnliche Kräfte weckte. Später half sie Indy dabei, Atlantis zu finden. Nach einer stürmischen Liebesaffäre verschwand sie dann plötzlich aus seinem Leben. Jetzt ist sie im Dienste der vor kurzem gegründeten Central Intelligence Agency zu ihm zurückgekehrt, damit er für sie herausfindet, warum die Russen Ausgrabungen in Babylon vornehmen lassen.



SIMON TURNER

Sophias Chef. Er ist ein Offizier des Geheimdienstes, der während des Zweiten Weltkrieges mit dem Fallschirm über Frankreich abgesprungen ist, um dort den Widerstand zu organisieren. Als Präsident Truman die CIA gründete, war er einer der ersten, der in die Dienste der Organisation eintrat. Er ist stoisch, kompetent, immer dort, wo es brenzlig wird, und die meiste

Zeit sogar mittendrin. Er verachtet die Kommunisten, weil man es in ihrem System nicht zu Reichtum bringen kann. Wo wäre Amerika ohne Männer wie ihn?

DR. GENNADI VOLODNIKOV

Dieses analytisch begabte und doch engstirnige sowjetische Genie, mit einem Faible für die Musik, hat während der Kriegsjahre an der Entwicklung von streng geheimen Verschlüsselungscodes für das Militär gearbeitet. Jetzt widmet er sich den Ruinen von Babylon, besessen von dem Gedanken, daß die Ruinen eine Waffe beherbergen, die stärker und furchteinflößender ist, als die Atombombe der Amerikaner. Volodnikov ist kein Archäologe und alles andere als ein Mann der Praxis, Tee und Piroshki sind ihm wesentlich vertrauter als Ausgrabungen. Obwohl er nicht gerade eines der Vorzeigemitglieder der Partei ist, gelingt es ihm mit seinem scharfen Verstand immer wieder, geschickt die Zweifler aus den Reihen der Kommunisten in ihre Schranken zu verweisen.



DER NUBISCHE JUNGE

Ein agiler kleiner Junge, der bei den Pyramiden im Sudan lebt. Der in einer englischen Missionarsschule ausgebildete Junge ist von den technischen Meisterwerken der Europäer fasziniert und hat schreckliche Angst vor Hyänen.



MARDUK

Eine von den Babylonier als Gott verehrte Kreatur, die in Wirklichkeit der Herrscher einer seltsamen Welt namens Aetherium ist. Wenn das mechanische Portal zu seiner Welt funktioniert hätte, wären Schrecken und Terror über die Menschheit hereingebrochen!



DIE HEILIGE FRAU



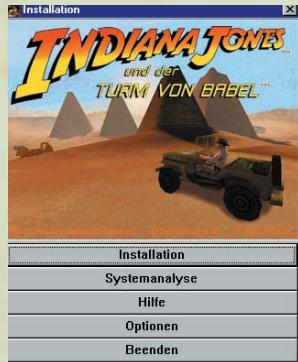
Die letzte Bewohnerin und zugleich Hüterin eines alten Klosters in den hohen Bergen von Kasachstan. Ihr zerbrechliches Erscheinungsbild und ihr etwas barsches Auftreten verbergen eine geheimnisvolle Energie, die Indy auf irgendeine Weise entfesseln muß.

INSTALLATION

1 Schließen Sie alle aktiven Anwendungen und Programmfenster.

2 Legen Sie die „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

3 Das Installationsmenü zu „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ erscheint.



Installationsbildschirm

Wenn die Autostart-Funktion Ihres Computers aktiviert ist, sollte das Installationsprogramm automatisch gestartet werden. Ist dies nicht der Fall, so klicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz und dann in dem neuen Programmfenster auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Doppelklicken Sie auf die Datei **JONES3D.EXE**, um das Installationsprogramm manuell zu starten. Das Installationsprogramm bietet Ihnen nun folgende Auswahlmöglichkeiten:

- **Installieren:** Wählen Sie diesen Menüpunkt, um mit der Installation zu beginnen.

- **Systemanalyse:** Mit dieser Option können Sie überprüfen, ob Ihr Computer die Systemanforderungen des Programms erfüllt. Daneben können Sie auf das DirectX-Diagnoseprogramm zugreifen und DirectX 6.1 installieren.

- **Hilfe:** Wenn Sie nicht mehr weiterkommen, können Sie über diesen Menüpunkt die Online-Hilfe des Spieles aufrufen.

Außerdem können Sie über das Hilfe-

System auf den Leitfaden zur Fehlerbehebung zugreifen, welche Ihnen detaillierte Informationen zur Installation und Fehlerbehebung geben.

- **Optionen:** Wenn Sie einen Internet-Zugang besitzen, können Sie die LucasArts-Webseite besuchen.

- **Beenden:** Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zurück zum Desktop.

4 Um die Installation durchzuführen, klicken Sie bitte auf die Install-Schaltfläche. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation auszuführen.

5 Danach können Sie das Zielverzeichnis festlegen, in das „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ installiert werden soll. Die Voreinstellung lautet

C:\Programme\LucasArts\Der Turm von Babel. Wenn das nicht dem von Ihnen gewünschten Zielverzeichnis entspricht, wählen Sie ein anderes Laufwerk und/oder ein anderes Verzeichnis.

6 Sie können anschließend einige Verknüpfungen automatisch erstellen lassen. Verknüpfungen erleichtern Ihnen den Zugriff auf das Programm. Deaktivieren Sie bitte die Schaltflächen vor den Verknüpfungen, die Sie nicht erstellen möchten.

7 Das Installationsprogramm legt einen Ordner für „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ an, in dem die Programmdateien abgelegt werden. Klicken Sie auf Weiter, um die vorgegebenen Bezeichnungen (**Startmenü\Programme\LucasArts**) zu verwenden, oder erstellen Sie einen neuen Ordner. Sie können auch einen bereits existierenden Ordner als Zielverzeichnis angeben. Klicken Sie ein zweites Mal auf Weiter.

8 Danach haben Sie die Möglichkeit, eine Verknüpfung für das Programm auf dem Desktop erstellen zu lassen und die Readme-Datei zu lesen.

9 Sofern ein Joystick an Ihrem Computer angeschlossen ist, sollten Sie ihn vor dem Spiel kalibrieren.

10 Wurde das Programm erfolgreich installiert, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Meldung.

11 Anschließend werden Sie dazu aufgefordert, DirectX 6.1 zu installieren. Das Spiel läuft unter DirectX 6.0 und späteren Versionen. Wenn DirectX 6.1 (oder eine spätere Version) auf Ihrem Rechner vorhanden ist, bleibt die Schaltfläche vor der Option leer – eine erneute Installation von DirectX ist in diesem Fall nicht notwendig. Klicken Sie auf Fertig, um den Installationsvorgang abzuschließen.

12 Jetzt können Sie „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ spielen.

PROBLEME WÄHREND DER INSTALLATION

Sollten Sie Probleme mit der Installation haben, finden Sie im Leitfaden zur Fehlerbehebung detaillierte Hinweise zur Installation und Fehlerbeseitigung. Sie öffnen den Leitfaden zur Fehlerbehebung, indem Sie:

- 1** Wie in Schritt 3 beschrieben, das Installationsmenü aufrufen.
- 2** Im Installationsmenü auf die Option „**Hilfe**“ klicken und den Leitfaden zur Fehlerbehebung auswählen.

SPIELSTART

1 Legen Sie die „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ CD 1 ein, um das Spiel zu starten. Sofern die Autostart-Funktion auf Ihrem System aktiviert ist, erscheint automatisch das Startmenü.

2 Wenn die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert wurde, doppelklicken Sie bitte auf das Symbol Arbeitsplatz und anschließend auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Doppelklicken Sie dort, oder in dem Installationsverzeichnis der Festplatte, auf die Datei **Autorun.exe**.

DAS STARTMENÜ

1 Nach einer erfolgreichen Installation erscheint anstelle des Installationsmenüs das Startmenü.

2 Das Startmenü erscheint immer dann, wenn die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk



9

eingelegt wird, wenn Sie auf das CD-ROM-Symbol klicken oder „**Indiana Jones und der Turm von Babel**“ aus dem Startmenü auswählen, wenn Sie die Verknüpfung auf Ihrem Desktop öffnen oder auf die Datei **Autorun.exe** doppelt klicken.

3 Im Startmenü stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- **Neues Spiel:** Über diesen Menüpunkt können Sie die Abenteuer von Indy neu starten.
- **Spiel fortsetzen:** Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand auswählen und von dort aus weiterspielen.
- **Hilfe:** Von hier aus gelangen Sie zur Online-Hilfe und zum Leitfaden zur Fehlerbehebung. Klicken Sie ein Thema aus der Liste an, um nähere Informationen dazu angezeigt zu bekommen. Mit den Pfeilen können Sie durch die Listen scrollen.
- **Optionen:** Hier können Sie das Spiel deinstallieren und auf die erweiterten Grafik- und Soundoptionen zugreifen (beschrieben auf der Seite 22).

STEUERUNG

Während des Spiels können Sie Indy steuern, seine Peitsche schwingen, mit ihm rennen, schwimmen und kriechen. Der erste Level des Spiels, die Canyonlands, dient Ihnen dabei als eine Art Trainingsparcours, auf dem Sie die einzelnen Bewegungen üben können. Tips und Hilfestellungen zu diesem Level sind in der Online-Hilfe abrufbar. **HINWEIS:** Sie haben die Möglichkeit, die Belegung Ihrer Eingabegeräte in den Belegungsmenüs umzukonfigurieren und die Bewegungen Indys so an Ihre Spielgewohnheiten anzupassen (lesen Sie dazu bitte auch die Informationen auf Seite 21).

- **Gehen/Laufen:** Benutzen Sie die **PFEILTASTEN** und die anderen Bewegungstasten, um Indy an Fallen und anderen Hindernissen vorbeizumanövrieren. Durch Drücken der **UMSCHALT-** Taste bringen Sie Indy dazu zu rennen. Es kann passieren, daß Sie Indy im Eifer des Gefechts über einen Abgrund stürmen lassen, daher bietet es sich an, ihn in gefährlichem Gelände normal gehen zu lassen.
- **Springen:** Indy stehen bei seiner Suche nach Verstecken drei verschiedene Sprünge zur Verfügung. (Lesen Sie dazu bitte die nächste Seite).
- **Aktivieren:** Indy muß bei seinem Abenteuer mit einer Vielzahl von Objekten interagieren, zu denen Schätze, Türen und Schalter gehören. Drücken Sie die **STRG-** Taste, um Gegenstände zu schieben, zu ziehen, aufzunehmen und zu benutzen.
- **Peitsche:** Indys Peitsche bietet eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten. Sie ist als Waffe sowie als Seil zum Klettern einsetzbar und eignet sich außerdem hervorragend dazu, um Gegner zu entwaffnen. Mit der Peitsche können Sie verschiedene Gegenstände aufnehmen und Schalter aktivieren.

10

BEWEGUNGS-KOMBINATIONEN

In manchen Fällen kann es etwas schwieriger werden, Indy an die gewünschte Zielposition zu manövrieren. Es kann beispielsweise vorkommen, daß Sie mit Indy eine höhere Ebene erreichen müssen, Sie aber keinen Weg sehen, über den Sie dort hochklettern könnten. In diesem Fall ist es ratsam, die Peitsche zu ziehen und nach hervorstehenden Objekten zu suchen, an denen die Peitsche Halt finden könnte.



Hier muß Indy eine Ebene erreichen, die über ihm liegt. Er kann sie jedoch nicht einfach hinaufsteigen, so daß er seine Peitsche vorbereitet.



Wenn Indy nach oben sieht (**ZIFFERNBLOCK 0** und die Taste **PFEIL-HOCH**), sieht er direkt über seinem Kopf einen Balken, den er mittels seiner Peitsche erreichen kann.



Sobald Indy die richtige Position erreicht hat, ändert sich der Winkel der Kamera, so daß sie in Richtung des Balkens gerichtet ist. Dies ist ein Anzeichen dafür, daß Sie hier die Peitsche einsetzen können.





Klettern Sie jetzt (**PFEIL HOCH**) die restliche Strecke an der Peitsche hoch.

UMSEHEN

Diese Funktion ist dann besonders nützlich, wenn Sie mit dem Gedanken spielen, Indy von einem Vorsprung springen zu lassen.



Hier hat es beispielsweise den Anschein, als ob Indy am Rande einer Klippe stünde... Ein Sprung aus dieser Höhe würde für ihn den sicheren Tod bedeuten.



Bei näherer Betrachtung stellt sich jedoch heraus, daß es sich hierbei um eine Entfernung handelt, die sich sicher durch einen Sprung überwinden läßt.

SPRINGEN

Generell unterscheiden wir zwischen normalen Sprüngen und Sprüngen nach vorne. Der normale Sprung (**ALT-Taste**) wird verwendet, um Dinge zu erreichen, die sich direkt über Indy befinden. Der Sprung nach vorne (**ALT-Taste + PFEIL-HOCH-Taste**) und der Sprung beim Rennen (**UMSCHALT + PFEIL-HOCH + ALT-TASTE**) werden dafür eingesetzt, um Hindernisse wie Felsspalten und Gruben zu überwinden. Für gewöhnlich reicht ein normaler Sprung oder ein Sprung nach vorne aus, aber manchmal ist ein Objekt so groß, daß Indy daran abprallt, wenn er einen Sprung nach vorne ausführt.



11

In dieser Situation muß Indy näher heran gehen und dann einen normalen Sprung ausführen, um die Plattform zu erreichen, auf der sich die Laterne befindet.



I.Q. (INDY QUOTIENT)

Dies ist eine Zahl, die Ihnen angibt, wie gut Sie das Spiel gemeistert haben. Die höchstmögliche Wertung liegt bei 1000 I.Q.-Punkten. Sie bekommen 150 Punkte dafür, daß Sie genug gesunden Menschenverstand gezeigt haben, um das Spiel zu installieren und zu starten. Sie bekommen 40 Punkte für jeden gemeisterten Level des Spiels (16 Level, plus ein Bonus-Level).

Außerdem können Sie in jedem Level 10 Schätze aufsammeln, die jeweils einen Punkt bringen (**HINWEIS:** Die I.Q.-Punkte der Schätze entsprechen nicht dem Wert, der Ihnen bei der Handelsstation für die Schätze geboten wird). Sie können auch I.Q.-Punkte verlieren, wenn Sie sich Tips zu den Levels (siehe auch Karte/Tips) ansehen oder indem Sie das Spiel nicht auf der schwierigsten Spielstufe spielen. (Sie können den Schwierigkeitsgrad des Spiels bei den Spieloptionen verändern. Lesen Sie dazu bitte die Seite 20).

12

KARTE/TIPS

Die Karte kann über die Taste **M** aufgerufen werden. Sie wird über den Spielbildschirm geblendet und zeigt alle Bereiche an, die



Karte

Sie bereits erforscht haben. In Gelb angezeigte Bereiche liegen auf der gleichen Höhe, blaue Bereiche tiefer und rote Bereiche höher als Ihre derzeitige Position. Die Tips können über die Spieloptionen im Optionsmenü erreicht werden (siehe Seite 20). Wenn die Tips eingeschaltet sind, erscheint in dem Bereich, den Indy als nächstes erforschen sollte, ein X auf der Karte. Jeder Tip, den Sie für einen Level verwenden, wird von Ihrem I.Q. abgezogen. Maximal können Sie 10 Punkte pro Level verlieren.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad kann über die Spieloptionen im Optionsmenü festgelegt werden (siehe Seite 20). Er bestimmt, wie leicht Ihre Gegner auszuschalten sind und wie das Timing für bestimmte Rätsel festgesetzt wird. Maximal können Sie 20 Punkte verlieren, wenn Sie nicht auf der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen.

SCHÄTZE

In jedem Level sind 10 Schätze versteckt: Gold, Silber, Edelsteine und wertvolle Statuen. Wenn Sie diese Schätze aufnehmen, erscheinen sie im entsprechenden Feld Ihres Inventars. Diese Schätze helfen Ihnen in zweierlei Hinsicht weiter: Sie heben Ihren I.Q. (ein Punkt pro Schatz) und sind an der Handelsstation bares Geld wert.

HANDELSSTATION

Die Handelsstation erscheint immer, wenn Sie einen Level erfolgreich beendet haben. Hier können Sie verschiedene Dinge wie Munition und Erste-Hilfe-Pakete kaufen, die Indys Gesundheit wiederherstellen.

Außerdem gibt es hier eine geheime Karte, die Ihnen Zugang zu dem Bonus-Level verschafft. Da die Karte sehr teuer ist und Sie die anderen Gegenstände auch in den normalen Leveln finden können, sollten Sie vielleicht Ihr Geld sparen, bis Sie sich diese Karte kaufen können.



13

STEUERUNG/TASTENBELEGUNG

STEHEND

Gehen



Laufen



Rückwärts gehen



Nach links drehen



Nach rechts drehen



Schnell nach links



Schnell nach rechts



Nach links gehen



Nach rechts gehen



Rolle vorwärts



Rolle rückwärts



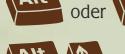
Rolle nach links



Rolle nach rechts



Nach oben springen



oder

Nach vorne springen



Nach vorne springen



Zurück springen



Laufen, dann springen



Objekt aufnehmen
(Taste drücken, wenn Indy vor oder auf einem Objekt steht)



Drücken/Ziehen

(Taste gedrückt halten, wenn Indy vor dem Objekt steht)



Objekt schieben
(nach STRG drücken)



Objekt ziehen
(nach STRG drücken)



Vorsprung hochklettern
(Wenn Indy vor dem Vorsprung steht)



Objekt benutzen
(Taste drücken, wenn Indy vor dem Objekt steht)



Umsehen
(Richtung mit den Pfeiltasten auswählen)



Kriechen an/aus
(Bewegungstasten drücken, um zu kriechen)



WAFFEN UND OBJEKTE EINSETZEN

Aktuelle Waffe
ziehen/wegstecken



Waffe abfeuern
(wenn gezogen)



Fäuste



Peitsche



.45 Revolver



9mm Pistole



Schwere Pistole



Gewehr



Machete



Maschinenpistole



Schrotgewehr		Auf Vorsprung klettern	
Panzerfaust		Zu einer Leiter oder einem Vorsprung herunterklettern (Wenn Indy mit dem Rücken zu einer Kante oder Leiter steht)	
Handgranate			
Sprengladung			
nächste Waffe		Peitsche zum Klettern einsetzen (Indy muß mit der Peitsche in der Hand direkt unterhalb des Objektes stehen)	
vorherige Waffe			
Karte an/aus		Peitsche loslassen/fallenlassen	
Feuerzeug an/aus			
Heilmittel einsetzen			
Urgons Artefakt			
Taklits Artefakt			
Azerims Artefakt			
Nubs Artefakt			
Artefakt aus einer anderen Dimension			

KLETTERN

(Hinweis: Indy kann keine Waffe in der Hand halten, während er klettert)

Wand hochklettern (Taste drücken, wenn Indy direkt vor der Wand steht)	
Hochklettern	
Herunterklettern	
Nach links klettern	
Nach rechts klettern	
Herunterspringen /loslassen	 oder 

AN EINEM VORSPRUNG HÄNGEND

Nach links hängeln	
Nach rechts hängeln	
Vom Vorsprung herunterspringen	
Auf Vorsprung klettern	
Am Vorsprung herunterklettern und sich daran festhalten	

15

SCHWIMMEN AN DER OBERFLÄCHE

Vorwärts schwimmen	
Rückwärts schwimmen	
Nach links schwimmen	
Nach rechts schwimmen	
Aus dem Wasser klettern	

TAUCHEN

Vorwärts schwimmen	 oder 
Tauchen an/aus	
Nach unten tauchen	
Nach oben schwimmen	
Nach links schwimmen	
Nach rechts schwimmen	
Objekt aufnehmen (Taste drücken, wenn Indy vor dem Objekt ist)	
Objekt benutzen/ aktivieren (Taste drücken, wenn Indy vor dem Objekt ist)	

WAFFE IM/UNTER WASSER EINSETZEN

Machete ziehen (Die Machete ist die einzige Waffe, die im/unter Wasser verwendet werden kann)	
Machete schwingen (wenn aktiviert)	
Machete einstecken	

JEEP FAHREN

Einstiegen (Taste drücken, wenn Indy vor dem Fahrersitz steht)	
Beschleunigen	
Bremsen	

Hochschalten
(schneller fahren)



Nach links lenken
(Taste drücken, während Indy vor- oder rückwärts fährt)



Nach rechts lenken
(Taste drücken, während Indy vor- oder rückwärts fährt)



Aussteigen
(Taste drücken, nachdem Indy angehalten hat)



FLOSS BENUTZEN

Vorwärts paddeln	
Nach vorne/ links paddeln	 
Nach vorne/ rechts paddeln	 
Rückwärts paddeln	
Nach links drehen	
Nach rechts drehen	
Aussteigen (Taste drücken, nachdem das Floß angelegt hat)	

LORE BENUTZEN

Einstiegen (Taste drücken, wenn Indy vor der Lore steht)	
Beschleunigen	
Bremsen	

Ducken



Aussteigen

(Taste drücken, wenn die Lore an einer Stelle steht, an der Indy aussteigen kann)



INVENTAR/ OPTIONEN

Inventar öffnen



Nach rechts durch das Inventar wechseln



Nach links durch das Inventar wechseln



Nach oben durch die Optionen wechseln



Nach unten durch die Optionen wechseln



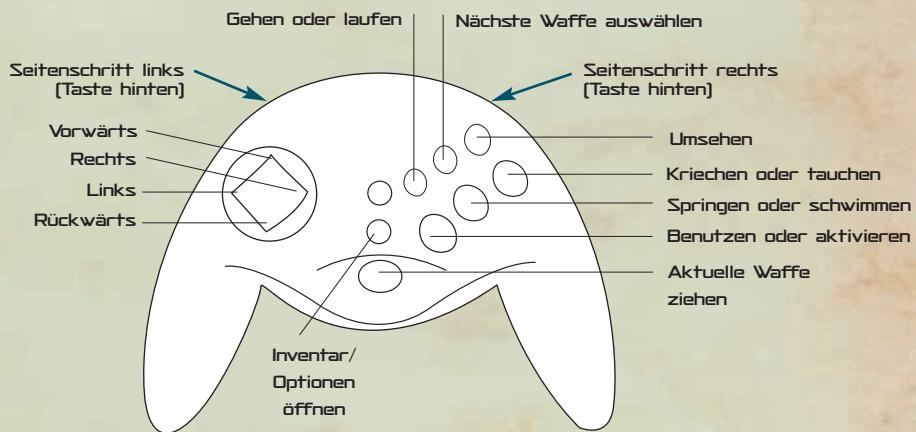
Schnell speichern **F5**

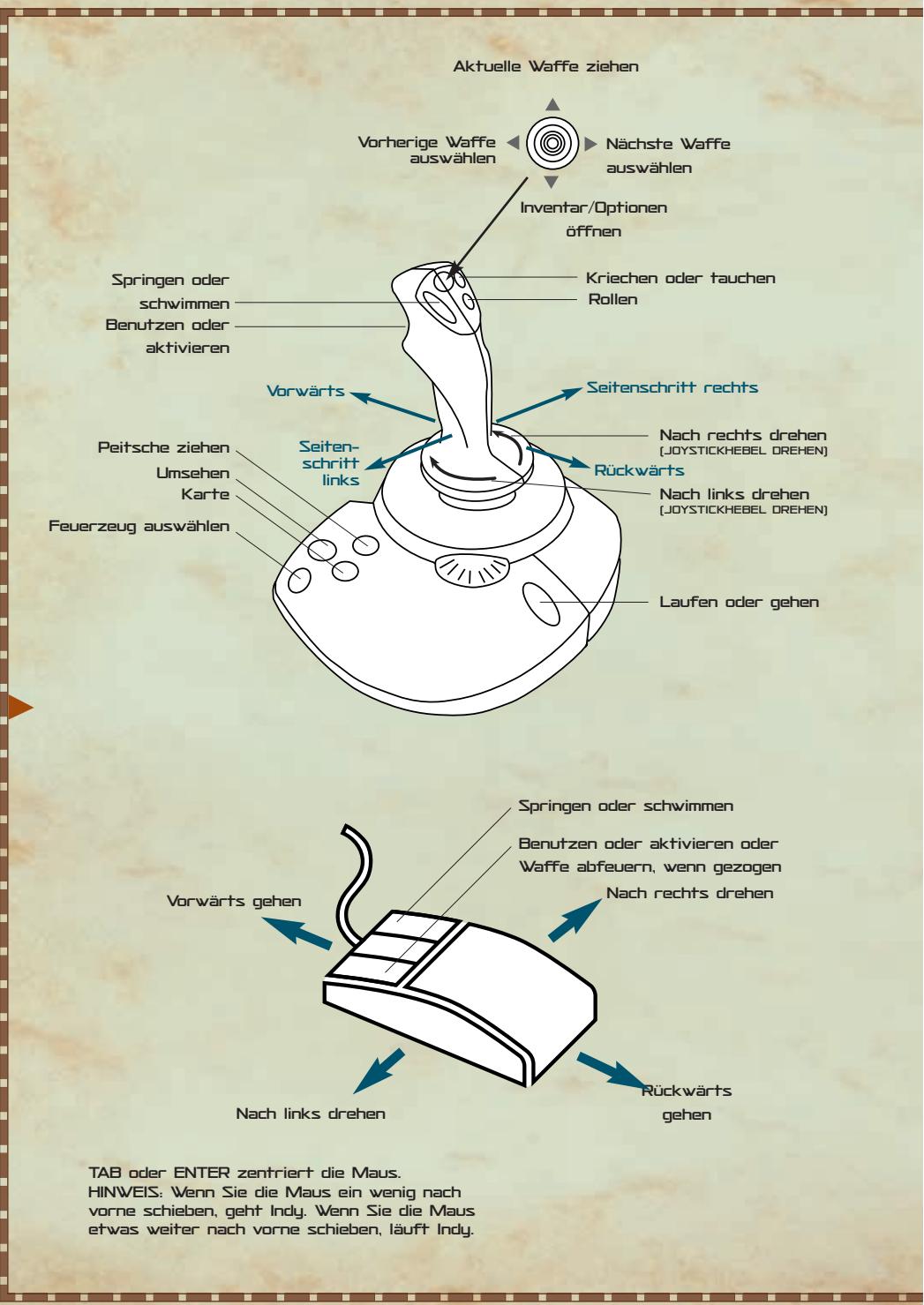
Schnell laden **F8**

Bildschirmfoto machen **F12**

STANDARD JOYSTICK-/GAMEPAD-BELEGUNG

17





MENÜS

Mit **ESC** oder der Taste **I** öffnen Sie die Benutzeroberfläche, in der Sie die Menüs für Waffen, Schätze & Gesundheit, Gegenstände und Optionen finden. Mit den Pfeiltasten können Sie eine Option auswählen und mit **ENTER** Ihre Auswahl bestätigen.

MENÜ „WAFFEN“

Hier können Sie sehen, welche Waffen Indy mit sich führt und wieviel Munition er für die jeweilige Waffe besitzt. Indy kann zu Beginn des Spiels seine Fäuste, die Peitsche oder seinen Revolver als Waffe einsetzen. Für den Revolver steht unbeschränkt Munition zur Verfügung.



Waffenmenü

MENÜ „SCHÄTZE/ GESUNDHEIT“

In diesem Menü finden Sie die eingesammelten Schätze und Gegenstände, mit deren Hilfe Sie Indy heilen können (sofern bereits gefunden). In diesem Menü wird die Anzahl der gefundenen Schätze und ihr Wert in Dollar angegeben. In jedem Level sind 10 Schätze versteckt. Diese Schätze helfen Ihnen in zweierlei Hinsicht weiter: Sie heben Ihren I.Q. (ein Punkt pro Schatz) und sind an der Handelsstation bares Geld wert. (**HINWEIS:** Die in der Abbildung gezeigten Gegenstände zur Heilung stehen am Anfang des Spiels nicht zur Verfügung.)



Schätze

MENÜ „GEGENSTÄNDE“

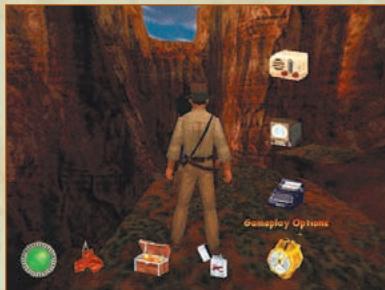
In diesem Menü werden alle Gegenstände aufgeführt, die nicht in die vorher genannten Kategorien fallen, wie z. B. Schlüssel oder Maschinenteile. Dazu gehören auch Indys Feuerzeug, mit dem er sich in dunklen Räumen Licht verschaffen kann, und seine Kreide, mit der er Markierungen auf Wänden hinterlassen kann. (Sie können praktisch auf jeder Fläche schreiben. Sollte es ausnahmsweise nicht möglich sein, versuchen Sie es einfach an anderer Stelle noch mal).



Gegenstände

MENÜ "OPTIONEN"

Das Optionsmenü beinhaltet verschiedene Spielfunktionen, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.



Optionsmenü

SPIELSTATISTIK

Hier finden Sie verschiedene Angaben über Ihr laufendes Spiel, darunter auch den Indy Quotienten (I.Q.), der angibt, wie gut Sie in diesem Spiel vorankommen.

In der Statistik finden Sie auch andere Angaben, die für den I.Q. relevant sind: In



Spielstatistik

welchem Kapitel Sie sich befinden, wie viele Kapitel Sie bereits absolviert haben, Zahl der gefundenen Schätze, Anzahl der benötigten Tips und wie weit Sie vom maximalen Schwierigkeitsgrad abgewichen sind. Außerdem wird angegeben, wie lange Sie schon an diesem Spiel spielen (was allerdings auf die Berechnung des I.Q. keinen Einfluß hat).

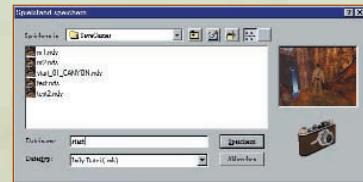
Hilfe

Ihr Online-Handbuch. Hier finden Sie Hinweise zur Fehlerbehebung und Antworten auf einige häufig gestellte Fragen.

20

Spielstand speichern

In diesem Menü können Sie ein laufendes Spiel abspeichern (**HINWEIS:** Das Programm speichert automatisch zu Beginn jedes neuen Levels. Der verwendete Dateiname beinhaltet dabei eine Abkürzung für den Level-Namen.) Sie können mit der Taste **F5** auch "schnellspeichern". Der Spielstand wird dann mit dem Namen "QUICKSAVE" gespeichert. Dabei werden alte Quicksave-Spielstände überschrieben.



Spielstand speichern

Spielstand laden

Hier können Sie einen gespeicherten Spielstand laden. Mit der Taste **F8** können Sie Ihren Quicksave-Spielstand laden.



Spielstand laden

Spieloptionen

Hier können Sie verschiedene Spieleinstellungen vornehmen.

- **Schwierigkeitsgrad-Regler:** Wenn Ihnen die Gegner in einem Bereich zu schwierig sind, können Sie den Schwierigkeitsgrad um ein oder zwei Stufen reduzieren. Aber denken Sie daran, daß Sie immer mehr I.Q.-Punkte verlieren, je länger Sie diese Option verwenden.

- **Karte & Tips:** Markieren Sie das Auswahlkästchen, um sich Tips auf der



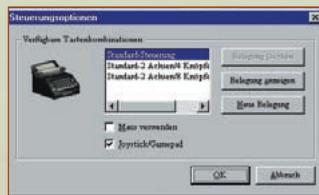
Spieloptionen

Karte anzeigen zu lassen. Beachten Sie auch hier, daß Sie jeweils einen I.Q.-Punkt verlieren, wenn Sie einen neuen Tip bekommen.

- **Karte dreht sich mit:** Wenn die Kartenrotation aktiviert ist, wird die Karte in die Richtung gedreht, in die Indy gerade sieht. Ist die Option abgeschaltet, befindet sich Norden auf der Karte immer am oberen Bildschirmrand.
- **Immer laufen:** Markieren Sie das Auswahlkästchen, um Indy immer rennen zu lassen. Drücken Sie UMSCH, damit Indy langsam geht.
- **Untertitel:** Sie können die Untertitel für die Sprachausgabe einschalten, damit Ihnen kein Wort entgeht.

Steuerungsoptionen

Hier können Sie die Standardeinstellungen für die Tastatur und sonstige Eingabegeräte ändern und speichern. Um die Tastaturbelegung zu ändern (für die Eingabegeräte ist das Verfahren praktisch identisch), müssen Sie sich zuerst die Standardbelegung



anzeigen lassen, indem Sie auf "Belegung anzeigen" klicken. Um eine Einstellung Ihren Wünschen entsprechend anzupassen, klicken Sie auf "Neue Belegung". Sie werden aufgefordert, einen Namen für die neue Belegung einzugeben.

Danach erscheint eine Liste von Befehlen mit der zugewiesenen Taste oder Funktion des gewählten Eingabegerätes. Klicken Sie auf den Befehl, dessen Belegung Sie ändern möchten.

Beispiel: Wenn Sie den Befehl „Vorwärts gehen“ ändern möchten, müssen Sie zunächst auf diesen Befehl klicken, um ihn zu markieren, und anschließend auf die Schaltfläche „Belegung editieren“ klicken. Daraufhin erscheint ein Fenster mit dem Text "Die nächste Taste wird auf folgende Funktion gelegt: „Vorwärts gehen“. Drücken Sie nun die Taste, die Sie dem Befehl "Vorwärts gehen" zuweisen möchten.

Sie können auch zwei verschiedene Tasten einem Befehl zuweisen. Wenn Sie z. B. eine weitere Taste auf der rechten Seite der Tastatur für "Kriechen" zuweisen möchten (z. B. '!'), die die gleiche Funktion wie die Taste C hat, dann müssen Sie auf diesen Befehl klicken, um ihn zu markieren, und anschließend auf die Schaltfläche „Belegung ändern“ klicken. Drücken Sie dann die Taste „;“ und überprüfen Sie das Ergebnis in der Befehlsliste.

- **Maus verwenden:** Markieren Sie das Auswahlkästchen, um die Maussteuerung zu aktivieren.
- **Gamepad/Joystick:** Markieren Sie das Auswahlkästchen, um die Gamepad-/Joystick-Steuerung zu aktivieren.

Grafikoptionen

Über die Funktionen in diesem Menü können Sie verschiedene Grafikeinstellungen vornehmen. Je nachdem, welche Grafikkarte Sie verwenden, stehen Ihnen möglicherweise nicht alle Funktionen zur Verfügung.

- **Auflösung:** Verwenden Sie den Schieberegler, um die im Spiel verwendete Grafikauflösung anzupassen. Eine Reduzierung der Auflösung kann die Spielgeschwindigkeit erhöhen.
- **Farbtiefe:** Anzahl der angezeigten Farben (Bits pro Pixel). Eine Reduzierung der verwendeten Farben kann die Spielgeschwindigkeit erhöhen.
- **Standardeinstellungen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die ursprünglichen Einstellungen wiederherzustellen.
- **Erweitert...**: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, erscheinen weitere Grafikoptionen. Diese sind weitgehend nur für erfahrene Anwender vorgesehen.
- **3D-Karten:** Wenn Sie eine 3D-Zusatzkarte verwenden, wird diese automatisch ausgewählt. Sollten Sie allerdings eine primäre (Kombi-Karte) und eine sekundäre (Zusatzkarte) 3D-Karte verwenden, können Sie zwischen den Karten hin- und herschalten, um herauszufinden, welche am besten mit dem Spiel zusammenarbeitet.

22



• **3D-Rasterizer:** Hier können Sie (sofern vorhanden) zwischen Hard- und Software-Rasterizer wählen. Die meisten Anwender sollten die 3D-Hardware-Option verwenden.

• **Leistungsstufe:** Beeinflusst die Frame-Rate des Spiels. Versuchen Sie es mit der Einstellung 'Mittel', wenn Sie einen langsameren Computer besitzen.

• **Buffering:** Wählen Sie zwischen Double- oder Triple-Buffering. Double ist die Standardeinstellung, da sie weniger Grafikspeicher belegt. Triple-Buffering kann die Leistung verbessern, verbraucht aber mehr Grafikspeicher. Nicht alle Grafikkarten unterstützen diese Funktion.

• **Mip Mapping:** Diese Funktion glättet die Texturen. Mit Bilinear oder Trilinear können Sie die Grafik des Spiels noch weiter verbessern, aber u. U. kommt es zur einer Verlangsamung des Spiels.

• **Nebel-Regler und -Auswahlkästchen:** In einigen Bereichen des Spiels können Sie mit dem Nebel entferntere Bereiche ausblenden und so die Frame-Rate verbessern. Heben Sie die Markierung des Auswahlkästchens auf oder justieren Sie den Regler nach unten, falls Ihnen der Nebel zu dicht erscheint.

Soundoptionen

Verwenden Sie den Schieberegler, um die Lautstärke zu regulieren. Markieren Sie das Auswahlkästchen "3D-Sound", wenn Ihre Soundkarte Direct3D-Sound unterstützt. Heben Sie die Markierung auf, wenn Sie keinen 3D-Sound verwenden möchten oder das Spiel mit aktiviertem 3D-Sound nicht optimal läuft.

Markieren Sie das Auswahlkästchen "Sound aus", um den Sound komplett zu deaktivieren. Markieren Sie das Auswahlkästchen "Kanäle vertauschen", um die Stereokanäle (links und rechts) zu vertauschen.

ANZEIGEN

LEBENSENERGIE

 Die Anzeige für Indys Lebensenergie zeigt an, wie gesund Indy ist. Solange diese Anzeige grün ist, gibt es keinen Grund zur Sorge. Mit abnehmender Energie wird sie erst gelb und dann schwarz. In letzterem Fall ist Indy tot. Aber es gibt natürlich Möglichkeiten zur Heilung. Während seiner Abenteuer kann er Erste-Hilfe-Pakete finden (oder sie in der Handelsstation kaufen), die ihn wieder in Form bringen.

AUSDAUER

 Diese Anzeige gibt an, wie lange Indy noch tauchen kann. Solange diese Anzeige blau ist, kann Indy problemlos tauchen und nimmt keinen Schaden. Sobald ihm die Luft ausgeht, sollte Indy auftauchen, um nicht zu ertrinken.

FLOSSZUSTAND

 Diese gelbe Anzeige zeigt Ihnen, wieviel Luft noch in Indys Floß ist. Solange das Floß noch Luft hat, nimmt Indy keinen Schaden. Die Felsen im Fluß beschädigen allerdings das Floß und verursachen Lecks, die mit gefundenen Reparatursets ausgebessert werden können.

AETHERIUM-TOLERANZ

 Das Aetherium ist eine Realitätsebene, in der Marduk zu finden ist. Da es sich um einen vollkommen fremdartigen Ort handelt, ist er nicht besonders gesund für Indy. Sobald er schwebt, sinkt seine Widerstandsfähigkeit gegen das Aetherium, was in der Aetherium-Toleranz in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt wird. Sobald diese Anzeige auf Null sinkt, nimmt Indy sehr schnell Schaden. Durch Kontakt mit der normalen Realität kann Indy seine Gesundheit wiederherstellen.

23

ERSTE HILFE



ERSTE-HILFE-PAKET

Stellt Indys Gesundheit teilweise wieder her.



VERBANDSKASTEN

Stellt Indys Gesundheit vollständig wieder her. Drücken Sie die Taste H, um Indy zu heilen.



HEILKRÄUTER

Stellen Indys Gesundheit vollständig wieder her.

HEILPFLANZEN

Stellen Indys Gesundheit teilweise wieder her.



GEGENGIFT

Heilt Vergiftungen durch Schlangenbisse etc.



WAFFEN

Wenn Indy Feuerkraft braucht, ist eine Peitsche einfach nicht genug. Indy wird bis zum Ende des Abenteuers buchstäblich ein ganzes Arsenal ansammeln. Alle Waffen werden automatisch auf ein Ziel ausgerichtet, d. h. wenn Indy in die Richtung eines Gegners zielt, wird seine Waffe automatisch dieses Ziel anvisieren. Mit der **Leertaste** können Sie die Waffe ziehen und mit **STRG** feuern. Hier ist eine Liste einiger Waffen, die Indy einsetzen kann:

24



Fäuste [Taste 0]

Gut für unbewaffnete Gegner. Indy schlägt eine harte Gerade.

Peitsche [Taste 1]

Die Peitsche hilft nicht nur beim Überqueren von Abgründen, sondern kann auch dazu verwendet werden, Gegner zu entwaffnen, wenn Dr. Jones schnell genug ist. Außerdem ist sie hilfreich bei der Lösung von Rätseln und kann als eine Art Behelfs-Wurfanker verwendet werden.



Revolver Kaliber .45 [Taste Z]



Eine gute Waffe auf kurze und mittlere Entfernung. Unbegrenzte Munition.

9mm Automatik [Taste 3]

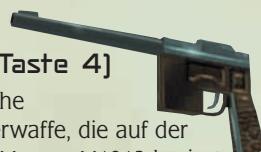
Eine auf der sowjetischen Tokarev T-33 basierende Waffe. Die einfache, aber effektive Waffe für die Offiziere der Roten Armee im Zweiten Weltkrieg.



Schwere

Pistole [Taste 4]

Automatische Schnellfeuerwaffe, die auf der deutschen Mauser M1912 basiert. Sie ist die Handfeuerwaffe mit der größten Reichweite und der besten Wirkung im Spiel.



Gewehr [Taste 5]

Eine Waffe für große Entfernung, die auf dem sowjetischen Simonov SKS basiert.



Machete [Taste 6]

Die effektivste Waffe für den Nahkampf. Nicht besonders angenehm, aber ideal, um Hindernisse aller Art zu beseitigen. Die einzige Waffe, die auch unter Wasser eingesetzt werden kann.



Maschinenpistole [Taste 7]

Eine Schnellfeuerwaffe für mittlere bis große Entfernungen, die auf der PPSH-41 basiert.



Schrotgewehr [Taste 8]

Diese Waffe bietet auf kurze Distanz große Feuerkraft, ist aber auf größere Entfernung nicht sonderlich effektiv.



Panzerfaust [Taste 9]

Ein Raketenwerfer mit gewaltiger Feuerkraft.



Sprengladung [Taste P]

Eine große Ladung Sprengstoff mit Zeitzünder. Indy muß die Ladung ablegen und sich dann schnellstmöglich in Sicherheit bringen. Die Ladung explodiert auch, wenn ein Gegner auf sie tritt. Sprengladungen können nicht geworfen werden.



25

Handgranate [Taste G]

Indy kann Handgranaten werfen, sollte aber etwas Abstand halten, wenn er sich auf der gleichen Ebene befindet, um nicht selbst in den Wirkungsbereich zu geraten.



MASCHINENTEILE

Als der Turm von Babel zerstört wurde, flohen Marduks Jünger mit vier wichtigen Artefakten der Höllenmaschine in verschiedene Teile der Welt. Jedes Artefakt verfügt über besondere Kräfte und kann unter Umständen sogar als Waffe eingesetzt werden. Indy kann diese Artefakte



URGONS ARTEFAKT [TASTE Q]

Dieses Maschinenteil ist in den Schneewüsten Kasachstans versteckt. Indy kann es verwenden, um instabile Wände zum Einsturz zu bringen.

TAKLITS ARTEFAKT [TASTE W]

Dieses Teil befindet sich in einem Vulkan auf den Philippinen. Indy kann es verwenden, um sich kurzzeitig unsichtbar zu machen.



nur sehr kurze Zeit benutzen, ohne verletzt zu werden. Nur wenn alle vier Maschinenteile zur Höllenmaschine zurückgebracht werden, kann die Maschine wieder in Betrieb genommen werden.



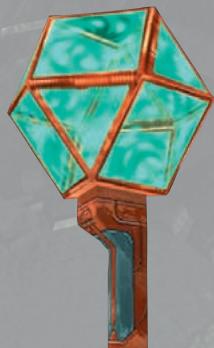
AZERIMS ARTEFAKT [TASTE E]

Dieses Teil der Maschine ist unter den Artefakten der mysteriösen Zivilisation der Olmeken in Mexiko zu finden. Indy kann es zusammen mit seltsamen Kristallen, die Edelsteine des Himmels genannt werden, verwenden, um kurzzeitig zu schweben.



NUBS ARTEFAKT [TASTE R]

Dieses Teil befindet sich in einem Grab im Sudan. Wenn Indy es benutzt, materialisieren seltsame, bizarre Maschinen.



ARTEFAKT VON DER ANDEREN SEITE [TASTE T]

Öffnet die Membran, welche das Aetherium von unserer Welt trennt, wenn sich Indy auf der anderen Seite befindet. Es ähnelt einem Maschinenteil.

GEGNER

Jedes der Maschinenteile wird von einem übernatürlichen Wächter vor Eindringlingen und Dieben geschützt.



LAVA-WÄCHTER

Der Lava-Wächter des Tempels von Palawan lebt in einem See aus flüssiger Lava und bewacht, unterstützt von Lava-Kriegern, Taklits Artefakt.



EIS-WÄCHTER

Der Eis-Oger des Heiligtums von Shambala bewacht Urgons Artefakt mit Hilfe seiner Eis-Schergen.

QUETZALCOATL

In Teotihuacan bewacht eine riesige Schlange, Quetzalcoatl, Azerims Artefakt.



MARDUK

Indy muß zwei verschiedene Inkarnationen Marduks besiegen, ehe er das letzte Artefakt finden und nach Hause zurückkehren kann.



ROBOT-WÄCHTER

In Nubs ägyptischem Grab bewacht ein riesiger Bronzeroboter Nubs sterbliche Überreste.

Während seines Abenteuers trifft Indy außerdem auf eine Armee russischer Soldaten und andere Gegner, darunter auch viele giftige Kreaturen: Spinnen, Skorpione und... Schlangen! Dazu kommen dann noch ein paar andere unfreundliche Gesellen, die nicht von dieser Welt sind.

CREDITS

Project Designed, Written and Led by
Hal Barwood
The Jones Realtime 3D Engine

Lead Programmer
Paul D. Lefevre

Engine Programmers
Gary Keith Brubaker
Patrick McCarthy
Matthew D. Russell
Steve Scholl
Ife Olowe
Randy Tudor

THE JONES 3D WORLD

Lead Level Designer and Scripting
Steven Chen

Level Design and Scripting

Joseph Chiang
Reed K. Derleth
Geoff Jones
Tim Longo
Timothy R. Miller
Christopher W. McGee
Donald Sielke
Paul "Skitoman" Zabierek

Continuity and Placement Specialist
Jesse Moore

THE ART OF JONES

Lead Artist and Conceptual Illustration
William Tiller
Textures
Kim Balestreri
Kathy Hsieh
Gregory A. Knight
Karen Purdy
Nathan Stapley
Tim Y. Tao

JONES IN MOTION

Lead Animator
Derek Sakai
Animators
Yoko (Yang-Ja) Ballard
Anson Jew

JONES 3D SHAPES

Character Design, Illustrations and Models
Lea Mai Nguyen

3D Object Models
Mike Dacko

SPECIAL VISUAL EFFECTS

Visual Effects Animator and Video Compositing
Josef Richardson

ART PATH

Technical Artists
Harley Baldwin
Lissa Klanor

ADDITIONAL SERVICES

Sound Programmer
Mike McMahon
Installer/Launcher Programmers
Darren Johnson
Joe Ligman
Tools Programmer
Amit Shalev

Special Programming Tasks

Ingar Shu
Hwei-Li Tsao
Animators
John McLaughlin
Vamberto Maduro

Visual Effects
C. Andrew Nelson

Textures
Catherine "Cat" Tiller

Voices

Indiana Jones
Doug Lee

Sophia Hapgood
Tasia Valenza

Gennadi Volodnikov
Victor Raider-Wexler

Simon Turner
Bruce McGill

Holy Woman
Carolyn Seymour

Nubian Boy
Grey Delisle

Soviet Military Personnel
Adam Gregor

Andrew Kochergin
Phil Proctor

Vladimir Romanov

Marduk
Adam Gregor
Doug Lee

Voices Produced and Directed by
Darragh O'Farrell

Voice Editors
Coya Elliott
Cindy Wong

Voice Department Manager
Tamlynn Niglio

Voice Production Coordinator
Peggy Bartlett

Voices Recorded at Screenmusic Studios

Studio City, CA
LucasArts Entertainment Company, LLC
San Rafael, CA

MUSIC AND SOUND EFFECTS

Music Composed and Synthesized by
Clint Bajakian

Sound Design and Effects by
David Levison

Original Indiana Jones Theme Composed and Conducted by
John Williams

Sound Assistants
Michael Frayne
Jory Prum

Sound Department Coordinator
Kristen Becht
Production

Production Manager
Wayne Cline

Production Coordinators
Jennifer O'Neal
Kellie Tazuin

CD Burning Goddesses
Wendy "Cupcake" Kaplan
Kellie "Twinky" Walker

QUALITY ASSURANCE

Lead Testers
John "Buzz" Buzolich
John "Grandpa" Hannon

Assistant Lead Tester
Brent Jay Andaya Jalipa II

Testers
Jo Ashburn
Phillip "Philty" Berry
Gabrielle Brown

Shang-Ju Chen
G.W. Childs
Jeffrey Day

John Drake
Erik Ellcock
Bryan Erck
Derek Flippo

Catherine Haigler
Chane Hollander
Hans Larson

Ricardo Liu
Troy Mashburn
Chuck McFadden
Matthew "Cyrus"

McManus
Orion Nemeth
Todd Stritter
Torii Swader
Joseph Talavera II
Julio Torres

Lead International Tester
Jeff Sanders

Compatibility Supervisor and Technical Writer
Chip Hinnenberg

Compatibility Testers

Karsten Agler
Darren Brown
Jim Davison
Marcus P. Gaines
Doyle Gilstrap
Jason Laubrough
Dan Mihoerck
Charles W. Smith
Scott Tingley
Aaron Young

Compatibility Tester and Electronic Manual Compositor
Lynn Taylor

PRODUCT SUPPORT

Product Support Manager
Paul Purdy
Hint Line Supervisor
Tabitha Tostis

MARKETING

Marketing Manager
Tom Byron

Publicity
Tom Sarris
Josh Moore

Package Design
Soo Hoo Design

Package Illustrations
Drew Struzan
Bruce Wolf

Manual Written by
Jo "Captain Tripps" Ashburn
Mollie Boero

Manual Design by
Patty Hill

Marketing Coordinator
Anne Barson

INTERNATIONAL

Localisation Supervisor
Adam Pasztor

International Development Specialist
Theresa O'Connor

International Production Coordinator
Benjamin Becker

International Development Manager
Aric Wilmunder

International Marketing Coordinator
Lee Susen

International Public Relations Coordinator
Kathy Apostoli

A TIP OF THE HAT

3D Engine Development by
Ray Gresko
Rob Huebner
Che-Yuan Wang
Winston Wolff

Smush Video Compression System by
Vince Lee
Andre Bremer

Programming Support by
Chris Kastensmidt
Bob I. Judelson
The Intel Corporation

A Grateful Bow to
Harrison Ford
Steven Spielberg

Very Special Thanks to
George Lucas

MUSIC CREDITS
Original Music
by Clint Bajakian

"Raiders of the Lost Ark"
Theme by John Williams

"The Raiders March"
from the motion picture
Raiders of the Lost Ark,
written by John Williams,
published by Bantha Music
(BMI), administered by Ensign
Music Corporation for the
world.

DEUTSCHE CREDITS

Projektleitung:
Thomas "Elf" Buchhorn

Übersetzung:
Nils Bote, Thomas Buchhorn,
Markus "Merc" Ludolf,
Christian "Chrisse" Schneider

Qualitätssicherung:
André Dorfmüller, Michael
Milan, Michael Schivenbusch,
Sven Paronz Boschian, Robert
Polanski

Lektorat:
Max Steller
Casting, Regie, Besetzung:
Christian Schneider

Schnitt:
Thomas Buchhorn

Aufgenommen in den G&G Tonstudios, Kaarst

Tontechnik:
Martin Ruiz

Indiana Jones
gesprochen von:
Wolfgang Pampel

Sprachberatung Russisch:
Robert Polanski

Produktmanagement:
Petra Mock

Produktion
Jürgen Schlegel

Gestaltung Handbuch
Heiko Höpfner

Gestaltung Verpackung
Heiko Höpfner

Litho
Zero

Druck Handbuch
Lippert

Druck Verpackung
Schräder

KUNDENERVICE

Die Hotline-Rufnummern:

0190 - 50 55 11

(DM 1,21 pro Minute)

für spielinhaltliche Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
(Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen
bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 - 60 55 11

(DM 0,24 pro Minute)

für technische Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher
Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen
bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 - 50 55 12

(DM 1,21 pro Minute)

für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst
NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen: thq@maxupport.de

SOFTWARELIZENZ

Lizenzbedingungen für LucasArts-Software

Die in der Packung enthaltenen Programme sind Software-Produkte von LucasArts Entertainment Company LLC ("LucasArts"). Diese LucasArts Software-Produkte werden Ihnen, dem Benutzer, im Rahmen eines Lizenzvertrages mit LucasArts zur Verfügung gestellt.

Durch Öffnen der Packung mit den Datenträgern erklären Sie sich mit den nachstehenden Lizenzbedingungen einverstanden.

Sollten Sie mit den Lizenzbedingungen nicht einverstanden sein, geben Sie die ungeöffnete Packung und das beiliegende Material bitte umgehend an den Verkäufer zurück. Der Kaufpreis wird Ihnen in diesem Fall voll erstattet.

Mit dem Kauf erwerben Sie nur die Lizenz zur Nutzung der LucasArts-Software, nicht die LucasArts-Software selbst. Alle Urheber-, Marken- und sonstigen Schutzrechte an LucasArts-Software-Produkten (im folgenden: "LucasArts-Software") stehen LucasArts oder dem dritten Unternehmen zu, das in einem Ihnen, dem Lizenznehmer, übergebenen Programmschein, Datenträger und/oder in der Dokumentation genannt ist. LucasArts gewährt Ihnen, dem Lizenznehmer, ein nicht ausschließliches Recht zur Nutzung der LucasArts-Software gemäß den in der Programmtdokumentation und im Programmschein bezeichneten Einsatzbedingungen.

Die Lizenz erlaubt Ihnen die Nutzung der LucasArts-Software auf einem einzigen Computer.

Für die Dauer von Nutzungsverträgen zwischen Ihnen und LucasArts oder einem Vertriebspartner von LucasArts und/oder solange Sie im Besitz der LucasArts-Software sind, werden Sie es unterlassen:

- a)** die LucasArts-Software für andere Zwecke als für die Erstellung von Sicherungskopien zu vervielfältigen oder dies Dritten zu gestatten;
- b)** die LucasArts-Software ganz oder teilweise zu vermieten, zu vertreiben, eine Unterlizenz dafür zu vergeben oder in anderer Weise Dritten zugänglich zu machen;
- c)** den Code der LucasArts-Software oder irgendeinen Teil davon zu vervielfältigen oder die Codeform zu übersetzen oder dies Dritten zu gestatten, soweit dies nicht nach § 69 e UrhG zulässig ist;
- d)** die LucasArts-Software zu verändern oder ein daraus abgeleitetes Produkt herzustellen;
- e)** die LucasArts-Software über Netzwerk, Telefon oder auf sonstigem elektronischen Wege zu übertragen, ausgenommen im Verlauf Ihres "Network Multi-Player Play";
- f)** die LucasArts-Software zurückzurichten, zu dekomprimieren oder zu zerlegen;
- g)** für Ihren eigenen Gebrauch oder den Gebrauch Dritter Bedienungsanleitungen, Schulungsunterlagen und sonstige benutzerbezogene Unterlagen ohne vorherige schriftliche Zustimmung von LucasArts zu kopieren;

soweit die vorstehend genannten Einschränkungen nach deutschem Recht zulässig sind.

Zum Schutz der Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von LucasArts oder dritter Rechtsinhaber und zur Wahrung urheberrechtlicher Rechte an der LucasArts-Software verpflichten Sie sich,

- a)** die LucasArts-Software oder Teile davon zunächst LucasArts anzubieten, wenn Sie beabsichtigen, diese an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen;
- b)** die LucasArts-Software oder Teile davon nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung von LucasArts an Dritte zu übertragen oder Dritten zur Nutzung zu überlassen; LucasArts wird Ihre Zustimmung nicht verweigern, wenn der Dritte sich LucasArts gegenüber schriftlich verpflichtet, die LucasArts-Software in Übereinstimmung mit diesen Lizenzbedingungen zu nutzen;
- c)** die LucasArts-Software oder Teile davon nach Einholung der Zustimmung von LucasArts erst dann auf den Dritten übertragen oder diesem zur Nutzung überlassen, wenn Sie LucasArts gegenüber eine schriftliche Versicherung abgegeben haben, daß Sie alle selbst erstellten Kopien der zu übertragenden oder zu überlassenden Vertragsoftware gelöscht haben.

Ihre Lizenz erlischt automatisch, wenn Sie die LucasArts-Software übertragen. LucasArts garantiert dem ursprünglichen Käufer, daß die mit diesem Produkt gelieferten Medien bei normalen Gebrauch frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Erweist sich ein Medium dieses Produkts als fehlerhaft und der Käufer gibt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium entsprechend den in diesem Absatz enthaltenen Anweisungen zurück, ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das fehlerhafte Medium ohne Kosten für den Käufer, wenn sich das Medium innerhalb von 6 Monaten nach Kaufdatum als fehlerhaft erweist. Ebenso ersetzt Softgold als Lizenznehmer von LucasArts das Medium gegen die Zahlung einer Gebühr von DM 30, wenn sich das Medium nach Ablauf der Gewährleistungsfrist von 6 Monaten als fehlerhaft erweist. Um innerhalb der Gewährleistungsfrist eine Ersatz-CD zu bekommen, senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung und Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse. Für den Ersatz von fehlerhaften Medien nach Ablauf der Gewährleistungsfrist senden Sie bitte nur die CD sowie einen frankierten Rückumschlag an die im beiliegenden Handbuch angegebene Adresse von Softgold, und zwar mit Nachweis des Kaufdatums, der Fehlerbeschreibung, Angabe Ihres Namens und Ihrer Adresse sowie einem Scheck über DM 30 pro Compact Disc. Softgold als Lizenznehmer von LucasArts wird Ihnen dann einen Ersatz zuschicken.

Sie erkennen ausdrücklich an und erklären sich damit einverstanden, daß Sie die Software auf eigene Gefahr benutzen. Abgesehen von der auf sechs Monate beschränkten Gewährleistung auf die oben angegebenen Medien werden Software sowie Dokumentation und Material in dem Zustand, in dem sie sich befinden, und ohne jegliche Gewährleistung geliefert.

LUCASARTS LEHNT AUSDRÜCKLICH ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILL-SCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN AB, EINSCHLIESSLICH, JEDOCH OHNE BESCHRÄNKUNG AUF STILL-SCHWEIGENDE GEWÄHRLEISTUNGEN HINSICHTLICH TAUGLICHKEIT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-RECHTSVERLETZUNG. LUCASARTS GARANTIERT NICHT, DASS DIE IN DER SOFTWARE ENTHALTENEN FUNKTIONEN IHREN ERFORDERNISSEN ENTSPRECHEN ODER DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE UNTERBERECHNUNGS- UND FEHLERFREI FUNKTIONIERT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE KORRIGIERT WERDEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH DER ERGEBNISSE UND DER LEISTUNG DER SOFTWARE LIEGT BEI IHNEN. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DER AUSSCHLUSS VON STILL-SCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNGEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DER OBEN GENANnte AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

LUCASARTS ODER IHRE DIREKTOREN, LEITENDEN ANGESTELLTEN, MITARBEITER ODER BEAUFTRAGTEN SIND UNTER KEINEN UMSTÄNDEN, EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT, IHNEN GEGENÜBER HAFTBAR FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE, MITTELBARE, KONKRETE ODER FOLGESCHÄDEN (EINSCHLIESSLICH SCHÄDEN WEGEN DES VERLUSTS VON GESCHÄFTSGEWINNEN, BETRIEBLICHER UNTERBRECHUNGEN, DES VERLUST VON GESCHÄFTSINFORMATIONEN U.Ä.), DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER STÖRUNG DIESES PRODUKTES RESULTIEREN, WAS OHNE BESCHRÄNKUNG AUCH SACH- UND, SOWIE GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN MIT EINSCHLIEßT. DIES GILT AUCH DANN, WENN LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE HINGEWEISEN WURDE ODER WENN LUCASARTS ODER EIN VERTRÉBEGECHTIGTER VON LUCASARTS AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWEISEN WURDE. IN EINIGEN JURISDIKTIONEN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUSS DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE GENANnte BESCHRÄNKUNG ODER DER GENANnte AUSSCHLUSS UNTER UMSTÄNDEN FÜR SIE NICHT GILT.

DIese GEWÄHRLEISTUNG GEWÄHRT IHNEN BESTIMMTE RECHTE UND SIE HABEN JE NACH DER IN IHRER GERICHTSBARKEIT BESTEHENDEN GESETZESLAGE UNTER UMSTÄNDEN WEITERE RECHTE. SIE ERKLÄREN SICH DAMIT EINVERSTANDEN, DASS DIE HAFTUNG VON LUCASARTS AUS RECHTSANSPRÜCHEN JEGLICHER VERTRÄGSRECHTLICHER, DELIKTSRECHTLICHER ODER SONSTIGER ART DEN VON IHNEN URSPRÜNGLICH FÜR DIE BENUTZUNG DES PRODUKTES GEZAHLTEN PREIS NICHT ÜBERSTEIGT.

DIeseS SPIEL IST EINE FICTION. ALLE IN DIeseM SPIEL GEZEIGTEN GESTALTEN UND BEGEBENHEITEN SIND FREI ERFUNDEN. ÄHNLICHKEITEN MIT TATSÄCHLICHEN LEBENDEN ODER VERSTORBENEN PERSONEN ODER WAHREN BEGEBENHEITEN WÄREN REIN ZUFÄLLIG.

Das offizielle Lösungsbuch



Ab sofort im Handel!

EVK: DM 24,95 / öS 182,- / sFr 23,-

www.primadeutschland.com



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.



© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.
Herstellung und Vertrieb durch THQ.

