

Abenteuerurlaub

Baphomets Fluch 2



Trotz seiner im ersten Teil erworbenen Erfahrung ist George Stobbard für jede Hilfe dankbar.

ALLGEMEINE Hinweise

Bevor wir George und Nico in Revolutions Baphomets Fluch 2 kräftig unter die Arme greifen, ein paar allgemeine Tips vorweg:

TIP 1: Auch Computerspielhelden leben nicht ewig. Denken Sie also öfters ans Abspeichern.

TIP 2: In dieser Lösung haben wir nur die nötigsten Gespräche aufgeführt. Es lohnt sich aber, auch über die restlichen Themen zu reden.

TIP 3: Manche Rätsel lassen sich erst lösen, wenn Sie ihre Umgebung vorher ausreichend erkundet haben (rechter Mausknopf).

TIP 4: Oft ist es nötig, etwas vergeblich auszuprobieren, bevor sich das Problem lösen läßt.

Auf der Suche nach Nico

Das REGAL anschauen

Das Bücherregal anschauen, dann den stützenden Holzklotz wegtreten. Mit der scharfen Klammer



Mit dem Siphon löscht George den Brand.

Das FEUER löschen

Mit dem Giftpfeil brechen wir den Schreibtisch auf. Der funktionsfähige Zylinder wird mit Nicos Unterwäsche genommen und in den Soda-Siphon gesteckt. Mit dem »Feuerlöscher« besiegt man die Flammen. Durch die Tür geht es nach unten.

Treffen mit LOBINEAU

Unten rufen Sie Lobineau an. Der Zeitungsausschnitt wird eingesackt und im Inventory untersucht (bringt Kontoauszug zum Vorschein). Die Tür öffnet man mit dem Schlüssel. Im Cafe Montfaucon bestellt sich George einen Kaffee (zweimal versuchen). Zeigen Sie Andre den roten Topf. Sprechen Sie mit

Die GALERIE Glease

dem Ex-Gendarm am Nachbartisch. Wenn er wegschaut, schnappen Sie sich die Flasche Absinth. Weiter geht es in der Galerie Glease.

Den WACHHUND loswerden

Unterhalten Sie sich mit dem Kunstkritiker und gießen Sie zweimal Absinth in seinen Wein. Während Glease durch den »Unfall« des Kritikers abgelenkt ist, betrachtet George die Verpackung im Hinterzimmer. Dann redet er mit dem Galeriebesitzer, der unseren Helden nach Marseilles schickt.

Nachdem Sie mit dem Mann in der Hütte gesprochen haben, gehen Sie die Treppenstufen hinab. Mit dem Bootshaken (im Wasser) angeln Sie sich die Flasche. Oben den Flascheninhalt auf den Kamin gießen und ihn mit der Flasche verstopfen. Wieder unten, klettert George über die Falltür ins Häuschen und nimmt die Hundekexse mit. Durch die Bodenklappe kommt man wieder heraus. Locken Sie »Zwanzig« mit den Kräckern auf die Plattform, und lösen Sie die Halterung mit dem Haken.

In das LAGERHAUS kommen

Die Treppe hinauf und über den Zaun geklettert. Dann die Leiter (links) hoch und durch das Fenster schauen. Mit dem Bootshaken blockiert man den Ventilator. Unten klopfen wir an die Tür und lügen Pablo vor, wir wären von der Polizei. Ist der Indio fort, sprinten wir erneut die Leiter hoch. Mit den Weinfässern (rechts) schlagen wir Pablo bewußtlos. Betreten Sie das Gebäude durch die Tür.

NICO befreien

Nehmen Sie den Messingschlüssel aus dem Schreibtisch und befreien Sie damit Titipoco (sitzt hinter den Kisten). Der Knopf ruft den Aufzug, der uns nach



Pablo und das »umwerfende« Weinfäß.

oben bringt. Rücken Sie die große Kiste in die Lifttür und schalten Sie das Licht an. George betrachtet die Spuren vor der Holzwand und öffnet die Geheimtür. Nach einer Unterhaltung mit Nico lösen wir die Fesseln. Greifen Sie sich die Statue am Boden, und gehen Sie in den Nachbarraum zurück.

Aus dem
LAGERHAUS
fliehen

Nachdem man das Seil um die Steinfigur gewickelt hat, wird der Klebestreifen vor die Lichtschranke des Fahrstuhls montiert. Setzen Sie die große Kiste zurück, und stellen Sie darauf den kleinen Behälter.



Gemeinsam brechen unsere Helden die Tür auf.

Der linke Kasten kommt ebenfalls weg. Heben Sie mit dem Palettenwagen die Statue nach oben. Mit dem Seil verbindet man Steinfigur und Laufrolle. Dann den Wagen absenken. Versuchen Sie, die Figur zu bewegen, und bitten Sie Nico um Hilfe. Draußen

unternehmen beide eine Seilfahrt, indem die Handschellen am Stahlseil eingesetzt werden.

Ankunft in Quaramonte

Als erstes wird mit den Musikanten über Miguel, Musik, die Mine und die Statue geredet. Darauf folgt eine Konversation mit Pearl und ihrem Mann Duane, der weiter rechts in einem Laster sitzt.

Die **KARTE**
betrachten

Auf der Wache spricht George mit General Grasiendo über Oubier und versucht dann, die Karte anzuschauen. Renaldo berichtet etwas von den Pyramiden. Verlassen Sie den Raum, um sich draußen mit Nico über die Karte zu unterhalten. Im Bergbaubüro plaudern wir mit Concha über einen Sprengsatz, den Professor und die Karte. Dann überreden wir Nico, sich mit dem General zu beschäftigen. Bei der Polizei redet man mit Grasiendo über Nico. Renaldo bitten Sie, Pearl die Pyramiden zu zeigen. Anschließend informieren Sie diese über ihr Glück. Auf der Karte sehen Sie nun, worüber sich der General und Oubier unterhalten haben.

MIGUEL
befreien

Sprechen Sie mit Concha über die Karte, um eine Sprengladung aus dem Schrank nehmen zu dürfen. Diese gibt man Duane und besucht darauf Miguel in seiner Zelle (im Hinterraum der Polizeistation). Reden Sie mit ihm, bis Renaldo Sie einsperrt. Nico schaut sich derweil alle Gegenstände im Zimmer an, um darüber mit dem General zu sprechen, bis seine Mutter einschreitet. George bittet Miguel, ihm die Schlinge zu überlassen und bindet diese ans Fenster. Dann fordern Sie Duane auf, mit seinem Transporter die Wand einzureißen.

Auf zum
INDIODORF

Der Kontoauszug gehört auf den Blätterhaufen. Halten Sie die Statue ans Wasserrad, um Funken zu erzeugen. Reden Sie mit dem Pater über alle Themen. Dann nehmen Sie die Liane (rechts) und setzen sie bei der Presse (links) ein. Der Kragen des Geistlichen wandert zwischen die Steine. Mit dem Holzkreuz wird die Maschine in Gang gesetzt.

Der
SCHAMANE

Lassen Sie sich von den Wächtern alles erzählen und geben Sie ihnen einen Hundekeks. Stecken Sie dann

die Mayatafel in die Packung, und überreichen Sie diese den Indios. Nach dem Gespräch mit dem Schamanen geht es zurück zum Baumhaus, wo Nico ihrer Rettung harrt.

Nico **HEILEN**

Der Metallkegel des Kamins kommt unter die Presse, die Wurzel zwischen die Steine. Wie gehabt wird das Holzkreuz eingesetzt, um den Apparat zu starten. Über die Leiter geht's zu Nico.

Getrennte Suche

Untersuchen Sie den Theodoliten, und reden Sie mit Bronson. Über die Treppe geht's zum Schiffsmuseum. Spielen Sie mit der Katze, benutzen Sie die Leiter und die Tür. Anschließend plaudern Sie (Reihenfolge!) mit dem Fischerjungen (unten am Steg), Bronson, den Ketch-Nachfahren und wieder dem Fischerjungen (zweimal) über alle Themen. Dem Fahrrad entnimmt man einen Schlauch und fragt Rio nach seiner Meinung. Der Fisch wird gegen den Wurm aus der Tequilaflasche eingetauscht.

George:
BRONSON
loswerden

Am Flaggenmast des Hauses befestigen Sie den Schlauch und daran den Fisch. Der Ball der Katze wird eingesteckt, dann der Schlauch wieder abge-

nommen und an den Baum im Hintergrund gebunden. Mit dieser Schleuder schießt George den Ball gegen Bronsons Markierung. Nachdem er die Leiter hochgeklettert ist, stellen wir sie weg. Unten wandern seine Baupläne und der Theodolit in unser Inventar. Die Pläne zeigt man den Ketch-Schwestern.



Bronson läßt sich ziemlich hängen.

Nico: **Flucht**
aus dem
MUSEUM

Betrachten Sie den Jaguarstein in der rechten Vitrine, und fragen Sie den Museumswärter aus. Nach der Zwischensequenz abermals mit dem Wärter reden. Mit dem Schlüssel aus der rechten Vitrine öffnet man die, in der sich der Mayadolch befindet. Zeigen Sie dem Wärter den Schlüssel und öffnen Sie den Hinterausgang hinter dem Vorhang mit dem Dolch.

George: **Das**
KREUZ
bekommen

Im Schiffsmuseum steckt man den Federkiel ein und untersucht das Portrait an der Wand. Befreien Sie Emily aus der Kiste und reden Sie mit ihr über das Kreuz. Vor dem Haus gibt man der Katze die Feder und sammelt die Fetzen ein. Mit Rio plaudern wir über seine Schwester und Emily. Er tauscht unsere Federfetzen gegen seine Muschel, die wiederum bei Emily gegen das Kreuz ihren Besitzer wechselt. Stecken Sie es in den Federkielhalter, und legen Sie die Seekarte auf das Schreibpult. Als letztes gehört die Laterne in den Tintenfaßhalter.

George: **Der**
FELSVOR-
SPRUNG

Versuchen Sie, den Felsvorsprung hochzuklettern, und blicken Sie in Rios Boot. Bitten Sie ihn um sein Fischernetz. Das wirft man auf die Felsen und kraxelt schließlich daran hoch.

Nico: **Die**
U-BAHN

Mit der Haarspange stochert Nico im Münzeinwurf des Schokoladenautomaten. Aus dem Rückgabe-

schlitz nimmt sie eine Münze, die in die Waage wandert. Stecken Sie die Karte ein. Öffnen Sie die graue Tür mit dem Dolch, und schieben Sie die Karte in den Riß. Der rote Knopf ruft die U-Bahn herbei.

George: Besiegen des EBERS Verlassen Sie das Bild durch den Ausgang oben rechts und stecken Sie dort einen Halm ein. Weiter rechts steckt man diesen in die Höhle unter dem Baum. Dann zweimal links und unten rechts entlang. Hier steckt man den Giftpfeil in den Halm und schießt auf das Wildschwein. Gleich darauf zieht George sich am Ast hoch.

George: Die Lage des SCHATZES Weiter rechts nehmen wir die Schlingpflanze vom Felsen und kombinieren sie mit Netz und Markierung. Werfen Sie das Gebilde auf die Felsnadel. Der hintere Weg führt in einen Wald, von wo aus wir nach rechts marschieren. Den Theodoliten steckt man auf die drei Bodenlöcher. Blicken Sie durchs Visier und drehen Sie es immer weiter nach rechts bis zur glitzernden Markierung im Wald. Ein Klick auf die Steinsäule reicht aus, um die Position zu fixieren. Über den rechten Ausgang verläßt man den Hügel.

Auf dem Weg zum Finale

Nico: Den JAGUARSTEIN einstecken Suchen Sie hinter der nächsten Kiste Deckung. Ist der Wachposten bei Pablo, öffnet man schnell den Wandschrank und klettert auf die Leiter. Sobald der Wächter im Schrank ist, schließt Nico



Ohne gutes Timing ist Nico hier geliefert.

George: Den STUNTMAN ausschalten Entdecken Sie das Hornissennest im Gebüsch und reden Sie mit allen am Set über jedes Thema. Geben Sie Bert Savage einen Pfannkuchen (auf dem Tisch). Nehmen Sie einen weiteren, beschmieren Sie ihn mit Sirup und überreichen Sie das leckere Stück dem Stuntman. Werfen Sie zwei Brötchen in den Busch, um die Hornissen auf Bert zu lenken.

George: Der ADLERSTEIN Beschäftigen Sie sich mit dem Kamerawagen und der Schulterkamera. Plaudern Sie mit Bert über die Säule. Dann spricht George mit dem Kameramann und dem Regisseur über alle Themen.

Nico: Der KOYOTEN-STEIN Nico versucht vergeblich, den Mayastein aufzunehmen. Schauen Sie in das große Faß bei der mittleren Hütte und bitten Sie Titipoco, es umzuwerfen. Der Koyotenstein wird natürlich mitgenommen. Nach links geht es zur Pyramide.

Nico: Die Spitze der PYRAMIDE Mit dem Dolch die Benzinleitung am Generator kapfen und den Zylinder mit Benzin füllen. Gießen Sie den Inhalt in die Tankklappe des rechten Apparates.

Nico: Georges BEFREIUNG

Schnappen Sie sich das Seil, schauen Sie sich den Aufzug an, und bitten Sie ihren kleinen Freund um Hilfe. Befestigen Sie die Seilenden an der Maschine. Jetzt auf den Knopf drücken, den Hebel ausprobieren und mit Titipoco über den Schalter sprechen. Wir stellen uns auf die Aufzugsplattform und bitten den Indio, uns hochzubefördern.



LACHE entzünden

Ist der Munitionsgurt eingesackt, geht es wieder nach unten. Dort greift sich Nico die Fackel und läßt sie von Titipoco anzünden.

Fackel und Munitionsgurt werden in die Benzinlache geworfen. Oben verunsichern wir Grasiendo in einem Gespräch und befreien George. Beide Schalter werden vergebens ausprobiert. Nico bittet ihren Freund, beide Hebel umzulegen.

Die Benzinleitung des Generators ist leicht zu übersehen.

Nico: Das GLYPHEN-PUZZLE lösen

Die zwei Räder müssen so gedreht werden, daß sich die zwei Symbole auf jeder der zehn Steintafeln gegenüberliegen. Dann drückt Nico die jeweilige Tafel hinein. Anschließend sind die vier Darstellungen weiter rechts dran: Jedes Bild ist aus zwei Tafeln kombiniert. Wieder müssen die entsprechenden Tafeln gedrückt und zuvor die Räder gedreht werden. Erst dann läßt sich die entsprechende Darstellung hineinpresse. Ein Geheimgang offenbart sich.

George: Das FINALE

Betrachten Sie den Schalter an der Wand und greifen Sie sich die Fackel. Diese läßt man von Titipoco anzünden. Der Hebel wird betätigt, und George stürzt in den nächsten Raum. Legen Sie den Schalter um, und nehmen Sie den linken Weg. Auch hier den Hebel benutzen. Durch die geöffnete Tür in einen langen Gang marschieren, wo der hintere Schalter betätigt wird. Durch die vor-



Die gelben Zeichen geben die Kombinationen für die zehn Tafeln an, die türkisfarbenen Buchstaben gelten für die vier Bilder auf der rechten Seite. Hier sehen Sie die erste Einstellung.

derer Tür gehen. Im folgenden Raum die Fackel aufnehmen, das größere Pendant an der Wand entflammen und gegen die Miniatur-Ausgabe eintauschen. George preßt den Hebel und geht nach rechts. Hier legt er den letzten Schalter um und steigt über die Treppenstufen nach unten. Gratulation – das Abenteuer ist bestanden.

MD