

Baphomets Fluch 2 [Lösung]

Baphomets Fluch 2

Das Haus von Prof. Oubier

Untersuche mit der rechten Maustaste das Bücherregal. Nun klicke auf den Holzblock, das Bücherregal fällt zu Boden und erschlägt die Spinne. Nun berühre die Metallklammer an der Wand, und du bist frei. Untersuche die Handtasche von Nico (Nicole) und nimm ebenfalls den Pfeil an dich. Öffne nun den Sekretär und genehmige dir einen gehörigen Schluck Tequila. Hebe den Wurm vom Boden auf. Aus der Schublade des Sekretärs kannst du einen kleinen Topf mit einem Schlüssel an dich nehmen. Nun begibst du dich zum Feuer. Das Schränkchen zur Rechten öffnest du mit dem Pfeil. Mit Hilfe des Höschens aus Nicos Tasche greifst du dir den rechten Zylinder und benützt ihn an der Siphonflasche. Nun bist du in der Lage, das Feuer zu löschen. Öffne die Türe, geh nach unten und lies den Zeitungsausschnitt rechts neben dem Telefon. In ihm befindet sich auch ein Kontoauszug. Nachdem du den Brief von Lobinau gelesen hast, telefonierst du ihm, um ein Rendezvous abzumachen. Schliesse nun die Türe auf und verlasse das Haus. Du befindest dich nun vor dem Café.

Café

Sprich mit dem Herrn am Tisch, rufe zweimal nach dem Ober, damit er dir endlich den gewünschten Kaffee bringt. Nun kommt André angebraust, und du kannst dich mit ihm unterhalten. Nachdem er gegangen ist, verlässt du das Bild nach rechts und begibst dich in die Galerie.

Galerie

Sprich mit Herrn Glease, danach mit Laine. Betrachte dessen Glas und geh zurück zum Café. Dort unterhältst du dich mit dem Herrn über dessen Vergangenheit und sobald er die Augen schliesst, entwendest du sein Fläschchen Absinth. Zurück in der Galerie schüttest du ein wenig von diesem verbotenen Saft ins Glas von Laine. Wiederhole diese Handlung, und der wackere Mann geht zu Boden. Nun gehst du nach rechts zu den Verpackungskisten. Wenn du sie betrachtest, findest du ein Etikett, welches dich besonders interessiert.

Marseille

Begib dich zur Hütte und wirf einen Blick durchs Fenster in das Innere. Sprich mit dem Nachtwächter. Steige nun die Treppe hinunter, nimm den Hacken aus dem Wasser und zieh damit die Flasche an Land. Gehe hinauf, klicke an den Kamin, benütze die Flasche mit dem Kamin, klicke an den Kamin und benütze nochmals die Flasche damit. Der aufkommende Rauch zwingt nun den Nachtwächter, seine "Bude" zu verlassen. Gehe hinab und steige durch die Falltüre in die Hütte, wo du ein Stück Kohle sowie die Hundekuchen an dich nimmst. Verlasse den Raum und betrachte die Plattform. Benütze die Hundekuchen mit ihr und danach den Hacken. Der Hund wird nun friedlich davon schwimmen, und du kannst über den Sicherheitszaun eindringen. Lies das Schild und versuche die Türe zu öffnen. Leider geschieht nichts, so dass du die Leiter besteigst und einen Blick ins Innere wirfst. Benütze nun den Hacken mit dem Ventilator. Wieder draussen steigst du hinunter, klopfst an die Türe und sprichst mit dem Mann. Sobald er das Türchen schliesst, steigst du rasch die Leiter empor und klickst auf die Krallen. Sobald der Mann an der Stelle steht, wo das Fass hinuntergefallen ist, klickst du noch einmal auf die Krallen, und der Mann wird wegeknapultiert. Begib dich nun nach unten und betritt den geöffneten Raum. Öffne die Schublade und entnimm ihr einen Schlüssel. Betrachte auch die Pinnwand. Sprich mit dem kleinen Kerl rechts und öffne mit Hilfe des Schlüssels dessen Handschellen.

Drücke nun auf den linken Knopf des Liftes, fahre empor und schiebe die Kiste an den Eingang, damit die Türe blockiert bleibt. Dann drückst du den oberen rechten Knopf, damit zu deiner Linken ein Licht eingeschaltet wird. Betrachte die Kratzer auf dem Boden und öffne die Türe. Du findest Nico, an einem Stuhl festgebunden. Nimm die Statue an dich, sprich mit Nico und befreie sie. Jetzt nimmst du das Seil sowie das Klebeband an dich. Benütze das Klebeband an der photoelektrischen Zelle. Nun kannst du die Kiste zurückschieben. Bewege nun die mit Löchern versehene Kiste, danach die alleinstehende. Befestige das Seil an der Statue, betätige den Palettenwagen und binde das Seil an der Laufrolle. Nun lässt du mittels des Palettenwagens die Statue wieder hinunter und mit Hilfe von Nico gelingt es dir, sie zu bewegen. So wird die Türe aufgebrochen, und du befindest dich wieder im freien. Benütze die Handschellen mit dem Stahlseil, und du und Nico befinden sich wieder in Freiheit.

Quaramonte

Sprich mit der Kapelle, mit Pearl, mit General Grasiento und anschliessend mit Renaldo in der Polizeiwache. Versuche die Karte an der Wand anzuschauen. Verlasse den Raum, sprich mit Nico, danach zu deiner Rechten mit Prof. Pubier sowie dem Chauffeur Duane. Dann begibst du dich nach links zur Mine Co. und unterhältst dich dort mit der Chefin Concha. Darauf wendest du dich wiederum an Pearl, danach an Renaldo. Sprich nun mit Duane, der einen Sprengsatz benötigt. Nun wendest du dich erneut an Concha danach an Nico. Erzähle General Grasiento, dass ihn Nico persönlich sprechen möchte. Nachdem die beiden das Zimmer verlassen haben, wendest du dich an Renaldo. Danach holst du Pearl. Sobald du alleine im Zimmer bist, schaust du dir die Karte genau an. Nun begibst du dich wiederum zu Concha, von der du den Sprengsatz erhältst. Bring ihn Duane. Betritt die Polizeiwache, dann das Gefängnis und unterhalte dich mit Miguel. Du wirst nun selbst in eine Zelle eingesperrt. Nun folgt eine kleine Szene mit Nico. Klicke den Fernseher, die Lavalampe sowie das Bild an der Wand an. Sprich mit dem General darüber, und seine Mutter wird erscheinen. Jetzt sind wir wieder im Gefängnis. Nach dem missglückten Versuch von Duane, die Gefängnismauern in die Luft zu sprengen, bittest du Miguel um das Seil. Befestige es am Zellenfenster und gib Duane das andere Ende.

Baumhaus

Nimm die Liane von der Waschmaschine, benütze den Bankauszug an den Blättern rechts des Baumes sowie die kleine Statue am Wasserrad, und du räucherst Pater Hubert aus seinem Baumhaus. Sprich mit ihm. Er hilft dir allerdings erst weiter, wenn du seinen Kragen plättest. Benutze dazu die Liane an der Presse, danach legst du den Kragen darauf und mit Hilfe des Kreuzes "bügelst" du den Kragen, den du dem Pater zurückgibst. Nun geht's ins Dorf. Nachdem der Pater nach Hause gegangen ist, sprichst du mit den Wachen. Du lässt dem Schamanen deine Hundekuchen und danach den Mayastein in der leeren Schachtel überreichen. Nun erfährst du einiges, bevor er dir die für Nico lebensnotwendige Wurzel überreicht. Benütze dem Metallkegel an der Presse, gib die Wurzel darauf und presse sie mit Hilfe des Kreuzes. Klicke nun mit dem Metallkegel an die Leiter, steige empor und heile Nico von den Folgen des Schlangenbisses.

Karibik

Sprich mit Bronson, schaue in den Theodoliten, steige die Treppe hoch und unterhalte dich mit den beiden alten Frauen. Öffne die Leiter, begib dich nach unten und sprich mit dem Knaben auf der Holzbrücke, danach wieder mit Bronson. Nun gehst du wieder nach oben und versuchst, die Türe zu öffnen. Sie ist leider geschlossen. Unterhalte dich erneut mit den beiden Damen, anschliessend mit Rio (dem Knaben auf der Holzbrücke) und gib ihm den Wurm. Wende dich an

Bronson und danach wieder an Rio. Er fischt ein altes Fahrrad aus dem Wasser. Nimm den Schlauch an dich und bitte ihn um einen Fisch. Verbinde die beiden miteinander. Damit gehst du die Treppe empor. Nun besteigst du die Leiter und wendest den Schlauch auf den Fahnenmast an. So wird die Katze abgelenkt, und du kannst dir den roten Ball schnappen. Hole nun den Schlauch herunter und benütze ihn am Baum. Danach wendest du den roten Ball an der entstandenen Schleuder an. Sobald Bronson die Leiter erklommen hat, schliesse diese. Nimm die Markierung vom Boden auf, begib dich nach unten und nimm einen Plan sowie den Theodoliten an dich. Bring den alten Damen den Plan.

London

Nun ist wider Nico an der Reihe. Sprich mit dem Museumswärter. Betrachte danach die Auslagen und stelle dem Museumswärter einige Fragen. Er stellt dir nun Prof. Oubier vor. Der Stein, der dich interessiert, ist mittlerweile gestohlen worden. Nimm den Schlüssel von der Vitrine und öffne damit den Kasten, der sich links vom Telefon befindet. Nimm den Dolch und den Schlüssel an dich. Gib dem Museumswärter den Schlüssel und sprich mit ihm, während er telefoniert. Nun bewegst du den Vorhang und öffnest mit Hilfe des Dolches die Türe.

Karibik

Klicke auf die Seemannskiste, und Emily wird herausspringen. Sprich mit ihr, klicke das Bild an der Wand an und wende dich nochmals an Emily. Nimm nun den Federkiel an dich, lege die Karte an der Wand auf die Schreibplatte und die Laterne in den Tintenfasshalter. Verlasse das Haus, überreiche der Katze den Federkiel und bring den Federfetzen Rio, der dir dafür eine Muschel abgibt. Tausche diese bei Emily gegen das Kreuz aus. Stecke dieses in die Federhalterung. Nun bist du in der Lage den gesuchten Schatz zu finden.

Zombie Insel

Sprich mit Rio, der dich mit seinem Boot zur Insel fährt. Betrachte dort die Klippe, dem Felsvorsprung und das Boot von Rio. Bitte ihn um ein Netz. Verwende dieses am Felsvorsprung.

London

Untersuche Nicos Tasche und benütze die Haarspange am Süßigkeitsautomaten. Nimm die Münze an dich und wirf sie in den vorgesehenen Schlitz. Du erhältst eine alte Schokolade sowie deine Münze. Wirf sie nun in die Personenwaage, und du gelangst an eine kleine Karte. Öffne mit dem Dolch den Kasten unterhalb des Fahrplans. Es entsteht ein Riss, den du mit der Karte erweitern kannst. Drücke auf den roten Knopf. Besteige nun die U-Bahn.

Zombie Insel

Es handelt sich um ein kleines Labyrinth. Benütze den Ausgang oben rechts. Hier nimmst du vom Boden einen Halm auf. Gehe weiter nach rechts, wo du an einem Lager deinen Halm verwendest. Benütze deinen Pfeil damit, und du hast ein schönes Blasrohr. Begib dich nach links, dann benütze den unteren linken Ausgang, und du kommst zu den Klippen zurück. Nimm nun den unteren rechten Ausgang, gehe weiter nach rechts und schieße deinen Pfeil auf den Eber ab. Gehe weiter nach rechts. Du gelangst nun zu einer Felsnadel. Nimm die Schlingpflanzen herunter, benütze damit dein Netz sowie die Markierung und wende das ganze auf die Felsnadel an. Damit steht deine Markierung. Begib dich nun zurück zum Ausgangspunkt (links, links, links) und ab geht's zum höchsten Punkt. Damit du ihn erreichst, benützt du am besten die folgenden Wege: oben rechts - oben rechts - Mitte links - unten links - Mitte rechts - Mitte rechts - Mitte rechts. Betrachte die Initialen am Boden. Befestige den Theodoliten mittels der drei Löcher. Schau hinein und suche

deine Markierung. Bewege dazu die Maus am rechten Bildschirm etwa 11mal. Klicke den Merkpunkt und danach in der verlängerten Linie die grosse Säule an. Benütze den rechten Ausgang.

London

Schleiche hinter die Kiste und sobald der Wärter rechts vorbei ist, mittels Leiter aufs Dach. Sobald er wieder an dir vorüber ist, öffne den Schrank. Wenn der Wärter im Schrank ist, schliesse die Türe und benütze den Besen damit. Schau durchs Bullauge. Sobald du kannst betrittst du die rechte Türe. Nimm dem Toten den Stein aus der Hand aber aufgepasst. Sobald du die Schlinge des Halunken um den Hals hast, gibst du es ihm mit dem Dolch und du kannst abhauen.

Zombie Insel

Du bist mitten in einem Piratenfilm gelandet. Sprich mit allen Beteiligten (Direktor, Kameramann, Schauspieler). Schnapp dir einen Pfannkuchen, Sirup sowie ein Brötchen. Sobald sich der Stuntman Bert beim Busch befindet, gibst du ihm den im Sirup gewälzten Pfannkuchen. Das Brötchen wirfst du in den Busch. Wiederhole den Vorgang mit dem Brötchen, bis sich ein Hornissenschwarm auf Bert stürzt. Die Aufnahmen werden nun am Strand weitergeführt. Sprich mit dem Direktor, dem Kameramann sowie Bert. Betrachte die Handkamera rechts des Kameramannes, sprich mit ihm und danach mit dem Direktor. Nun kannst du deinen Stunt machen. So gelangst du an den Adlerstein.

Dorf

Nachdem du die Brille von George an dich genommen hast, sprichst du mit Titipoco. Versuche den Stein an dich zu nehmen. Benütze das Fass mit Hilfe des kleinen Mannes. Nimm nun den Stein. Begib dich zum Ausgang.

Pyramide

Betrachte das Stahlgerüste, nimm das Seil auf und gib es Titipoco, der es oben befestigen soll. Nun verbindest du das Seil mit der Maschine. Benütze den Dolch und danach den Zylinder an der Benzinleitung. Verwende den gefüllten Zylinder an der Tankkappe, drücke auf den roten Knopf und betätige anschliessend den Hebel. Erkläre Titipoco den Vorgang und lasse dich herauffahren. Nimm den Munitionsgurt an dich und fahre wieder hinunter. Sprich mit der Wache. Danach gib dem Kleinen die Fackel. Das brennende Ding wirfst du in die Benzinlache. Nun wirfst du den Munitionsgurt in die Flamme. Wieder oben klickst du auf General Grasiendo. Schlussendlich befreist du mit deinem Dolch George von seinen Fesseln, und ab geht's ins Innere der Pyramide. Dort benützt du mit Hilfe deines Partners die beiden Hebel.

Maschine

Dieser Teil ist etwas schwierig zu erklären. Vor dir befinden sich zwei riesige Räder, die mit Zeichen versehen sind. Rechts davon sind die folgenden Tafeln angebracht:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Wiederum rechts befinden sich 4 Tafeln:

A	B
---	---

C D

Jedes Bild der 9er Reihe besteht aus zwei Zeichen, die bei den Rädern eingestellt werden müssen (das erste beim linken Rad 3Uhr, das zweite beim rechten 9Uhr). Danach wird das kombinierte Zeichen an der 9er Reihe angeklickt. Dies geschieht 8mal, da A-D jeweils zwei Kombinationen der 9er Reihe benötigen. Diese lauten wie folgt:

- A = 2 + 5
- B = 3 + 10
- C = 1 + 8
- D = 6 + 9

Nun öffnet sich eine Falлтüre, und du kannst den Raum verlassen. Nun ist die Reihe an George. Nimm die Fackel und gib sie Titipoco zum Anzünden.

Betätige den Hebel, und ihr beide werdet einen Flug nach unten unternehmen. Nun geht es eigentlich nur noch darum, die richtigen Hebel zu drücken. Dies geht wie folgt: * Hebel auf der linken Seite der Statue * Hebel in der Mitte des Zimmers * Betritt die linke Türe * Rechter Hebel * Gehe durch die Türe * Hebel neben George * Gehe durch die Türe unten * Verwende deine gebrauchte Fackel an der neuen rechts * Begib dich mit Hilfe der Fackel nach unten * Betätige den Hebel * Gehe weiter nach unten durch die Todeskammer

Das war's.

Ende