

## Komplettlösung zu Baphomets Fluch 2

von [Kerstin Häntsch](#)

George Stobbard hat gerade seine Freundin Nicole Collard (genannt Nico) wieder getroffen und schon stecken die beiden im nächsten Abenteuer. Nico wollte Informationen vom Professor Oubier, der sich mit der Archäologie auskennt. Allerdings kam es erst gar nicht zu dem Treffen. Stattdessen wurde Nico mit einem Giftpfeil betäubt und verschleppt und George fand sich in einem brennenden Zimmer wieder und noch dazu in Gesellschaft einer Giftspinne. Also los geht es mit dem neuen Abenteuer.

**Hinweis:** Immer mit allen Personen über alle Themen sprechen. Sollte man mal nicht weiterkommen, dann kann es sein das von einer bestimmten Person ein Hinweis fehlt.

### Haus des Professors Oubier:

- George sieht sich das Bücherregal an und stellt fest, dass das Regal auf einer Ecke nur auf einem Holzklotz steht
- den Holzklotz benutzen und das Regal fällt um
- die Spinne ist hin, aber George sitzt immer noch gefesselt auf dem Stuhl und es brennt im Zimmer
- mit dem Stuhl zu dem Haken in der Wand rutschen und mit Hilfe des Hakens von den Fesseln befreien
- aus der Schublade nimmt sich George den Topf
- den Topf genauer ansehen; es steckt ein Schlüssel drin
- den Giftpfeil vom Boden aufheben und einstecken
- die Handtasche von Nico nehmen
- George nimmt sich daraus den Lippenstift, einen Brief und ein Höschchen
- den Brief sieht sich George an und er liest ihn auch
- es ist ein Brief von Andre und seine Telefonnummer steht auch darauf
- den Sekretär öffnen und den Tequila nehmen
- George trinkt von dem Tequila und spuckt dann einen Tequila Wurm aus, den er einsteckt
- zu dem Schränkchen gehen, vor dem das Feuer ist
- mit Hilfe des Pfeiles den Schrank öffnen
- im Schrank liegt ein Zylinder, der heiß ist
- mit Hilfe des Höschchens den Zylinder aus dem Schrank nehmen und dann mit dem Soda-Syphon auf dem Schrank benutzen
- den Syphon als Feuerlöscher benutzen
- nun kann George durch die Tür gehen (er tritt sie einfach ein)
- die Treppe nach unten gehen
- den Zeitungsausschnitt neben dem Telefon nehmen, einstecken und ansehen
- im Zeitungsausschnitt liegt ein Kontoauszug
- das Telefon benutzen und Andre Lobineau anrufen
- dann mit dem Schlüssel die vordere Tür öffnen
- George geht zum Cafe, wo er mit Andre verabredet ist

### Cafe Montfaucon:

- am Nachbartisch sitzt ein Mann und George spricht ihn an
- es ist der Polizist aus dem ersten Abenteuer (er ist pensioniert)
- George spricht über alle Themen mit dem Mann
- bei dem Mann steht eine kleine Flasche auf dem Tisch
- George spricht den Kellner an und will einen Kaffee bestellen
- der Kellner reagiert aber nicht und so versucht George es noch einmal und diesmal bekommt er seinen Kaffee
- er spricht mit dem Kellner über alle Themen
- Andre kommt nun auch
- er hat von Nico einen Stein bekommen
- George unterhält sich mit Andre über alle Themen, vor allem aber über den Stein und den Professor Oubier
- Andre geht wieder und George spricht mit dem Mann und fragt ihn nach dem Wein und nach seinem Beruf (ob er ihn vermisst)
- wenn der Mann seine Hände vor den Kopf nimmt, dann schnell die Flasche vom Tisch nehmen
- in der Flasche ist starker, verbotener Alkohol drin
- George steht auf und geht zum Ausgang
- er hat die Wahl zum Haus zu gehen oder zur Galerie

### Galerie Glease:

- George spricht mit dem Mann, der am Tisch steht
- es ist der Besitzer (Glease)
- von ihm erfährt George das der dicke Mann Laine heißt und Kritiker ist
- mit Laine sprechen und ihm den Topf zeigen
- der macht den Topf einfach kaputt
- Laine trinkt ein Glas Wein, aber es schmeckt ihm nicht
- George fragt ihn nach dem Wein
- George benutzt die Flasche vom Gendarm mit dem Weinglas von Laine
- nach dem er ein zweites Mal etwas aus der Flasche ins Weinglas gefüllt hat, fällt Laine um
- George nutzt die Gelegenheit und sieht sich die Verpackungen an (hinter dem Tisch; ganz links)
- auf der Verpackung ist ein Etikett
- das Etikett nehmen und ansehen
- George spricht noch mal mit Glease und erfährt von Marseille
- nach einer kleinen Zwischensequenz ist George in Marseille

### Docks von Marseille:

- zur Hütte gehen und von dort nach links und die Treppe nach unten gehen
- hier den Bootshaken aus dem Wasser fischen
- unter der Hütte ist eine Falltür
- wieder die Treppe nach oben gehen
- durch das Fenster in die Hütte sehen
- der Mann wirft gerade eine Flasche aus der Falltür
- mit dem Mann sprechen
- dann wieder die Treppe nach unten gehen und mit dem Bootshaken die Flasche aus dem Wasser angeln
- zurück zur Hütte gehen und den Mann ansehen

- George fasst den Kamin an und stellt fest das er heiss ist
- nun die Flasche mit dem Kamin benutzen, um ihn abzukühlen
- dann den Metallkegel vom Kamin nehmen (einfach Kamin anklicken)
- die Flasche mit dem Kaminrohr benutzen und es qualmt in der Hütte und der Mann geht nach draußen
- George geht die Treppe nach unten und klettert durch die Falltür in die Hütte
- er nimmt die Schachtel mit dem Hundekuchen
- dann geht er durch die Falltür zurück
- der Hund steht in der Nähe von George und kläfft
- George benutzt etwas Hundekuchen mit der Plattform
- sobald der Hund auf der Plattform steht, benutzt er den Bootshaken mit der Plattform und der Hund fällt ins Wasser
- über die Treppe wieder nach oben gehen
- George klettert nun einfach über den Zaun und läuft ein Stück
- bis zum Ende des Weges gehen
- die Leiter nach oben klettern
- durch das erste Fenster sehen
- George sieht zwei Leute (einer ist Pablo und einer ein Indio)
- er benutzt den Bootshaken mit dem Ventilator
- nun wieder die Leiter nach unten steigen und zur Tür gehen
- George klopft an die Tür und gibt sich als Polizist aus
- nun schnell wieder die Leiter nach oben gehen und zu den Fässern gehen
- während Pablo nun aus der Tür kommt, benutzt George ein Fass
- Pablo geht nachsehen und George schickt ein weiteres Fass hinterher und ist den Typen los
- nun kann George ins Lagerhaus gehen
- er sieht sich die Pinnwand an und öffnet die Schublade
- den Messingschlüssel einstecken
- George geht nach rechts und der Indio taucht auf
- er will George nicht vorbeilassen
- George benutzt den Messingschlüssel mit dem Indio (er schließt damit die Fussfesseln auf)
- der Indio verschwindet und George geht zum Fahrstuhl
- er benutzt den Fahrstuhl (Knopf links an der Wand drücken)
- wenn George mit dem Fahrstuhl oben angekommen ist, schiebt er eine Kiste in den Aufzug, damit ihn niemand benutzen kann
- den Schalter rechts neben dem Aufzug benutzen und nach links gehen
- hier die Kratzer auf dem Boden ansehen
- es gibt eine Geheimtür
- diese öffnen
- dahinter sitzt Nico auf einem Stuhl
- George nimmt sich die Statue und befreit Nico von dem Klebeband auf ihrem Mund
- das Seil macht er auch ab und steckt es ein
- dann unterhält sich George mit Nico
- den Raum verlassen und noch mal mit Nico sprechen
- das Seil mit der großen Statue benutzen
- das Klebeband mit der photoelektrischen Zelle des Fahrstuhles benutzen und die Kiste aus dem Fahrstuhl schieben
- die Kiste mit den Löchern auf die andere Kiste stellen und die letzte Kiste neben dem Palettenwagen einfach wegschieben
- jetzt kommt George an den Palettenwagen

- er benutzt den Palettenwagen und dadurch kommt die Statue höher
- das Seil mit der Laufrolle benutzen und dann wieder den Palettenwagen benutzen
- die Statue hängt nun am Laufrad
- für George allein ist sie aber zu schwer und so fragt er Nico ob sie mal die Statue mit anschieben würde
- die Statue öffnet die Tür
- zur Tür gehen und dort die Handschellen mit dem Stahlseil benutzen
- George und Nico sind in der Galerie
- Andre ist auch da und soll George den Stein geben
- nun geht es nach

### Quaramonte:

- Nico und George sehen sich in diesem Ort etwas um
- George spricht mit der Wache, der Kapelle und Pearl, die vorm Polizeirevier steht
- bei den Musikern erfährt George, dass Miguel im Gefängnis sitzt
- von Pearl erfährt er das auch Duane im Ort ist
- ins Polizeirevier gehen
- mit General Grasiendo sprechen
- George hat gesehen wie der General dem Professor Oubier etwas auf einer Landkarte gezeigt hat und er versucht sich die Karte anzusehen (Karte anklicken)
- der General lässt George aber nicht an die Karte
- den General wegen der Karte ansprechen, aber er sagt nur es wäre keine Karte für Touristen
- mit Renaldo sprechen
- das Polizeirevier verlassen und nach dem Gespräch mit Nico nach rechts gehen
- dort mit Professor Oubier und Duane sprechen
- wieder zurückgehen und zu dem Haus mit der Ziege davor gehen
- die Treppe nach oben gehen und mit Concha sprechen
- noch mal zum Laster gehen und mit Duane sprechen
- Duane erzählt das er einen Sprengzünder braucht
- mit dem Mann vor dem Haus (hinter dem Laster) sprechen
- wieder zu Concha gehen und sie nach einem Sprengzünder fragen
- sie hat einen in ihrem Schrank, gibt ihn aber nicht raus ohne einen guten Grund
- George erzählt ihr von der Karte
- die Treppe nach unten gehen und mit Nico sprechen (wegen der Karte)
- sie soll den General Grasiendo ablenken
- zum Polizeirevier gehen
- George fragt den General ob er Nico einen Gefallen tun würde und der geht mit ihr weg
- nun mit Renaldo sprechen und ihn fragen ob er eine gute Freundin zur Ruine begleiten würde
- er sagt ja und George geht zu Pearl und sagt ihr das er einen Führer zur Ruine gefunden hat
- Pearl geht mit Renaldo weg
- George sieht sich die Karte an
- den Ausgang nach oben benutzen
- George findet hier Miguel im Gefängnis
- mit ihm reden
- das Polizeirevier verlassen und zu Concha gehen
- George erzählt ihr was er auf der Karte gesehen hat und er darf sich aus dem Schrank

- einen Sprengzünder nehmen, was er auch tut
- zu Duane gehen und ihm den Sprengzünder geben
- dann zu Miguel gehen und ihn sagen das er befreit wird
- leider kommt Renaldo und sperrt George ein
- unterdessen ist Nico beim General (jetzt wird sie gesteuert)
- Nico sieht sich in der Wohnung um (alle Gegenstände ansehen) und spricht dann mit dem General
- irgendwann kommt die Mutter des General und es gibt eine Zwischensequenz
- unterdessen ist Duane's Plan fehlgeschlagen
- George verlangt von Miguel das Seil und benutzt es mit dem Zellenfenster
- das andere Seilende (Schlaufe) gibt er Duane, der vor dem Gitterfenster steht (George muss Schlaufe erst in die Hand nehmen)
- Duane benutzt die Schlaufe mit dem Laster und Miguel und George sind frei und auch Nico ist erlöst
- es folgt eine kurze Zwischensequenz

## CD 2:

### Baumhaus:

- George nimmt die Liane und geht über die Brücke
- dann geht er zur Presse
- die funktioniert nicht
- das Holzkreuz nehmen und mit der Presse benutzen
- klappt immer noch nicht
- nun die Liane mit der Presse benutzen und dann das Holzkreuz mit der Presse
- nun funktioniert sie wieder
- George versucht zum Baumhaus zu kommen, aber es geht nicht
- er muß versuchen jemanden aus dem Baumhaus zu locken
- den Kontoauszug mit dem Haufen feuchter Blätter benutzen
- nun die Statue mit dem Wasserrad benutzen
- durch die Funken entzündet sich das Papier und es qualmt
- aus dem Baumhaus kommt Pater Hubert
- er stellt eine Leiter an das Baumhaus
- George spricht mit Hubert und dabei erfährt er das Nico von einer Giftschlange gebissen wurden ist und von Hubert gepflegt wird
- Nico müsste eine bestimmte Wurzel bekommen um wieder gesund zu werden
- George fragt Hubert nach der Wurzel
- die Wurzel gibt es im Indianerdorf
- George fragt Hubert ob er ihn zum Dorf bringt
- das will Hubert aber nur mit einem gebügelten Kragen tun
- George nimmt den Kragen, benutzt ihn mit der Presse und benutzt dann das Holzkreuz mit der Presse
- der Kragen ist gebügelt
- den Kragen nehmen und Hubert geben
- George kommt zum Dorf
- mit der Wache sprechen und nach dem Schamanen fragen
- George gibt der Wache die Schachtel mit dem Hundekuchen für den Schamanen
- dem schmeckt der Hundekuchen anscheinend auch, aber George darf nicht zu ihm
- den Stein in die nun leere Schachtel legen und der Wache geben
- nun darf George zum Schamanen

- ins Dorf gehen und mit dem Schamanen reden
- der erzählt eine Geschichte, bei der es um drei Steine geht
- einen Stein hat George schon, aber zwei fehlen noch
- George gibt dem Schamanen den Lippenstift und bekommt dafür die Wurzel, aber vor dem Tausch fragt George den Schamanen noch über alles aus
- nun weiß er wo die beiden anderen Steine gesucht werden müssen
- wenn George wieder zurück ist, geht er ins Baumhaus zu Nico und gibt ihr die Wurzel
- das geht aber so nicht und deshalb geht George zur Presse
- er stellt den Kegel (vom Kaminrohr) unter die Presse, benutzt die Wurzel und dann das Holzkreuz mit der Presse und bekommt Wurzelsaft in den Kegel
- den Kegel nehmen und zu Nico gehen
- ihr den Saft geben und schon geht es ihr besser
- jetzt trennen sich Nico und George und jeder sucht nach einem der fehlenden Steine

### Insel:

- George ist auf einer Insel gelandet und spricht mit dem Mann (Bronson)
- dann sieht er sich den Theodoliten und schaut auch mal durch
- nach rechts gehen und mit dem Jungen am Bootssteg reden
- der Junge heisst Rio
- mit Rio über alles sprechen
- die Treppe nach oben gehen zu dem Haus
- vor dem Haus sitzen zwei Damen und eine Katze spielt mit einem Ball
- George versucht mit der Katze zu spielen, aber sie kratzt ihn nur
- George spricht mit den beiden Damen (es sind die Ketch-Schwestern)
- über alle Themen sprechen, dann erfährt George auch von Emily
- die Tür anklicken, sie ist verschlossen
- die Schwestern sagen das das Haus geschlossen ist und umgebaut wird
- dann wieder zu Rio gehen und mit ihm sprechen (über Emily)
- anschließend wieder zu den Ketch-Schwestern gehen und ihnen erzählen das Emily am Strand sei (vorher noch mal nach der Katze erkundigen)
- die Schwestern gehen weg
- die Leiter benutzen
- zu Rio gehen
- ihn fragen ob er ihm einen Fisch fangen kann und ihm dafür den Wurm geben
- etwas später noch mal fragen ob er einen Fisch gefangen hat
- Rio zieht ein halbes Fahrrad an Land und George nimmt sich den Schlauch von dem Fahrrad nach dem er es sich angesehen hat
- kurz darauf fängt Rio doch noch eine Fisch und gibt ihn George
- zum Haus gehen
- die Leiter nach oben klettern und den Schlauch mit dem vorderen Fahnenmast benutzen
- die Leiter wieder nach unten steigen
- dann den Fisch an den Schlauch hängen
- die Katze ist nun abgelenkt und George kann sich den Ball nehmen
- wieder auf die Leiter steigen und den Schlauch nehmen
- George wirft der Katze den Fisch hin
- den Schlauch mit dem Baum benutzen und dann den Ball mit dem Schlauch benutzen und auf die Markierung am ersten Fahnenmast zielen
- die Markierung geht kaputt
- Bronson kommt wütend nach oben

- er klettert die Leiter nach oben um eine neue Markierung anzubringen
- George nutzt die Gelegenheit und nimmt die Leiter weg
- Bronson hängt nun an dem Fahnenmast und lässt die Markierung fallen
- George steckt sich die Markierung ein
- die Treppe nach unten gehen und die Pläne einstecken
- ebenso den Theolit mitnehmen
- die Treppe wieder nach oben gehen
- die Pläne den Ketch-Schwestern zeigen
- nun kommt George in das Haus

#### unterdessen bei Nico im britischen Museum:

- Nico sieht sich im Museum um
- im Schrank rechts liegt der Jaguarstein
- im Schrank links liegt der Obsidian Spiegel
- Nico spricht mit dem Museumswärter
- sie fragt ihn nach dem Spiegel und anderen Dingen
- Professor Oubier kommt ins Museum
- Nico will gerade dem Professor eine Frage stellen, doch da kommt der Museumswärter und sagt das Taxi für den Professor sei da und Oubier verschwindet
- Nico fragt den Museumswärter nach dem Jaguarstein, doch der ist plötzlich verschwunden und niemand darf das Museum verlassen
- Nico spricht noch einmal mit dem Museumswärter
- dann nimmt sie den Schlüssel vom Schrank und geht zu dem Schrank neben dem Telefon
- den Schlüssel mit dem Schrank benutzen und den Dolch nehmen
- den Schlüssel wieder nehmen und dem Museumswärter zeigen
- der ruft die Polizei an
- Nico geht zu dem Wandbehang und schiebt ihn zur Seite
- die Tür öffnet sie mit dem Dolch und verschwindet

#### George im Museum:

- George nimmt die Karte und legt sie auf die Schreibtischplatte
- den Federkiel einstecken und das Seemannslogbuch ansehen
- die Schiffskiste öffnen
- da kommt Emily heraus
- George spricht mit Emily und sieht sich dann das Porträt an der Wand an
- George spricht noch mal mit Emily und fragt sie nach dem Kreuz das sie trägt
- Emily will das Kreuz nur gegen etwas anderes tauschen
- die Laterne nehmen und mit der Tintenfasshalterung auf der Schreibtischplatte benutzen
- George verlässt das Museum und geht zu Rio
- er spricht mit ihm
- Rico sagt ihm das er Emily eine schöne Muschel geben soll
- George erfährt auch gleich das Rio eine Muschel hat, dafür aber einen Köder für die Fische möchte
- George geht zum Haus und gibt der Katze den Federkiel
- die zerfetzt den Federkiel und George hebt den Federfetzen neben der Katze auf (ist nicht so leicht zu sehen)
- den Federfetzen bringt George zu Rio und bekommt eine Muschel



- zum Museum gehen und Emily die Muschel geben
- dafür bekommt George das Kreuz und das benutzt er mit dem Federhalter
- George sieht sich die Karte näher an und weiß nun wo der Schatz versteckt ist, nämlich auf der Zombie-Insel
- George geht zu Rio und läßt sich von ihm zur Insel bringen

### Zombie-Insel:

- George sieht sich den Felsvorsprung an, aber er kommt nicht hoch
- das Boot von Rio ansehen
- da liegen Netze drin
- mit Rio sprechen und nach den Netzen fragen
- George benutzt das Netz mit dem Felsvorsprung und klettert hoch

### unterdessen bei Nico in der alten U-Bahn:

- Nico ist im Tunnel einer U-Bahn rausgekommen
- sie geht nach links und sieht sich den Süßigkeitenautomaten an
- dann schaut sie in ihrer Handtasche nach und findet eine Haarspange
- die Haarspange benutzt Nico mit dem Münzschlitz und dann nimmt sie die Münze aus dem Münzrückgabefach
- nach rechts gehen und die Münze mit der Personenwaage benutzen
- Nico erhält eine Karte
- weiter rechts ist ein Schrank
- den Dolch mit dem Schrank benutzen es entsteht ein kleiner Riss
- die Karte mit dem Riss benutzen und der Schrank geht auf
- Nico drückt den roten Knopf und wartet
- die U-Bahn kommt und hält an, weil das Signal auf Rot steht
- nun kann Nico in die U-Bahn einsteigen

### unterdessen bei George auf der Insel:

- es gibt zwei Wege nach rechts (einen unteren und einen oberen)
- George nimmt erst einmal den oberen Weg und kommt zu einem Sumpf
- einen Halm mitnehmen und nach rechts in Richtung Ausgang gehen (George läuft um den Sumpf und dann in Richtung nach rechts)
- George kommt zu einem Baum mit einem Lager darunter
- er benutzt den Halm mit dem Lager und das Tier darin beißt den Halm schön gerade ab
- George geht den Weg wieder zurück und an dem Sumpf vorbei zum Ausgangspunkt
- nun den unteren Weg nehmen
- da kommt George ein Eber entgegen
- den Pfeil mit dem Halm benutzen und dann das Geschoss mit dem Eber
- der Eber verschwindet und George hält sich am Ast fest (ging bei mir aber auch ohne das er sich am Ast festgehalten hat)
- George geht weiter geradeaus und dann nach rechts und landet bei einer Felsnadel
- die Schlingpflanze nehmen
- dann das Netz mit der Schlingpflanze benutzen und dann noch die Markierung mit dem Netz und der Schlingpflanze benutzen
- anschließend das Ganze mit der Felsnadel benutzen
- von der Felsnadel aus den Weg nach oben gehen und George kommt links vom Sumpf



an

- nun nach rechts gehen
- dort ist der Baum mit dem Lager
- nach links gehen und im nächsten Bild wieder nach links gehen
- wieder beim Sumpf angekommen nach rechts gehen
- jetzt ist George wieder bei dem Baum mit dem Lager, aber oberhalb
- nun nach rechts gehen (aber den zweiten Weg von unten gesehen nach rechts gehen)
- im nächsten Bild nach rechts gehen und George landet auf dem Berg
- hier die Initialen ansehen und den Theodolit mit den Löchern benutzen
- nun kann George den Theodolit benutzen
- rechts zeigt die Hand immer an das George weiter in diese Richtung sehen kann und George dreht den Theodolit so weit nach rechts bis er die Markierung im Wald aufblitzen sieht
- die Markierung anklicken (im Ausschnitt des Theodolit)
- dann sieht George Säulen
- die Säule genau hinter der Markierung ist die Säule wo der Schatz versteckt ist (das sagt George wenn man die Säule anklickt)
- den Ausgang rechts benutzen und George steigt den Berg hinab

#### weiter geht es bei Nico an den Docks:

- Nico versteckt sich hinter einer Kiste
- etwas weiter vorn steht eine weitere Kiste und Nico versteckt sich hinter dieser sobald man sie anklickt
- nun ist Nico ein Stück näher an das Schiff gekommen
- sobald die Wache vorbei ist klettert Nico auf die Leiter und versteckt sich erst einmal auf dem Dach des Schiffes
- wenn die Wache wieder vorbei ist klettert Nico die Leiter runter, öffnet den Schrank und klettert schnell wieder die Leiter nach oben
- die Wache kommt und sieht in den Schrank
- Nico klettert schnell runter, schließt den Schrank und nimmt sich dann noch den Mop und benutzt ihn mit dem Schrank
- damit ist die Wache aus dem Weg und Nico kann durch das rechte Bullauge sehen
- sie sieht Professor Oubier und Karsak
- nach der Zwischensequenz geht Nico in die Kabine
- erst spricht sie den Professor an und dann nimmt sie sich den Stein
- unterdessen kommt Karsak wieder und Nico muß schnell den Dolch mit Karsak benutzen um entkommen zu können

#### weiter geht es bei George auf der Insel:

- George trifft auf Leute die einen Film drehen
- mit dem Mann am Tisch reden
- es ist der Stuntman
- Sirup, Pfannkuchen und Brötchen vom Tisch nehmen
- mit dem Kameramann und mit Hawks (Regisseur) sprechen
- mit Sharon und dem Jungen sprechen
- zwischendurch gibt es eine Filmszene zu sehen
- George benutzt den Sirup mit dem Pfannkuchen und er sieht sich den Busch an
- im Busch sind Hornissen
- Hawks sagt das der Stunt vorbereitet wird und Bert geht zu Sharon

- George gibt Bert den Pfannkuchen mit Sirup
- dann benutzt er das Brötchen mit dem Busch und holt sich gleich noch eins das er auch mit dem Busch benutzt
- die Hornissen kommen aus dem Busch und stürzen sich auf Bert
- diese Szene wird perfekt
- der Drehort wird nun an den Strand verlegt und zwar in der Nähe der Säule mit dem Schatz
- George sieht sich die Säule an und spricht dann mit Hawks
- er sagt ihm das die Höhle in der Säule doch super wäre für den Film und das er den Stuntman machen würde
- die Kamera steckt aber im Sand fest
- George probiert es die Kamera zu schieben, aber es geht nicht
- die Schulterkamera ansehen und dann einfach anklicken
- George spricht mit Flash
- danach noch mal mit Hawks sprechen und ihm sagen das es mit der Schulterkamera gehen würde
- Hawks schickt George in die Maske und danach klettert George in die Höhle und holt sich den Adlerstein

weiter geht es bei Nico im Indio-Dorf:

- Nico trifft auf Titipoco und findet das Dorf abgebrannt vor
- sie findet die Sonnenbrille von George und nimmt sie mit
- dann geht sie zu dem Rest von der Hütte wo das Fass steht
- das Fass ansehen
- es ist Wasser drin
- neben dem Fass liegt in der Asche ein Stein, der ist aber heiss und Nico kann ihn nicht nehmen
- Nico versucht das Fass umzukippen, aber es gelingt nicht
- sie spricht mit Titipoco und sagt ihm er soll mit helfen das Fass umzukippen und das tut er auch
- jetzt kann Nico den Stein nehmen
- es ist der Kojotenstein
- nach links zum Ausgang gehen
- Nico sieht gerade noch wie George eine Treppe nach oben geführt wird
- das Metallgerüst vom Aufzug ansehen
- das Seil nehmen und Titipoco geben
- der klettert damit das Gerüst des Aufzuges nach oben und wirft das Seil wieder herunter
- das Seil mit der Maschine benutzen
- den Generator ansehen und den Zylinder nehmen
- mit dem Dolch die Benzinleitung durchtrennen und dann den Zylinder mit der Benzinleitung benutzen (im Zylinder ist nun Treibstoff)
- den Treibstoff (Zylinder) mit der Tankkappe der Maschine benutzen
- den Knopf drücken und dann den Hebel benutzen
- den Hebel noch mal benutzen und dann mit Titipoco sprechen
- er soll den Fahrstuhl bedienen, damit Nico nach oben fahren kann
- Nico stellt sich auf den Fahrstuhl und spricht noch mal mit Titipoco
- der betätigt den Hebel und Nico fährt nach oben
- George liegt gefesselt auf einem Opfertisch und wird von Pablo und General Grasiendo bewacht

- Nico nimmt den Munitionsgurt von der Kiste und fährt wieder nach unten
- nach links gehen und die Fackel nehmen
- dabei wird Nico aber von der Wache gesehen
- auf die Frage was sie hier tut sagt Nico das sie zu General Grasiente möchte und die Wache sagt sie will Pablo fragen ob das geht, aber da sagt Nico es ist nicht so wichtig
- die Wache lässt Nico in Ruhe
- sie nimmt nun die Fackel und gibt sie Titipoco, der sie anzündet
- die Fackel nun mit dem ausgelaufenem Treibstoff benutzen und dann den Munitionsgurt in das Feuer werfen
- die Wache und Pablo sind abgelenkt
- Nico ist wieder mit dem Fahrstuhl nach oben gefahren und spricht nun mit General Grasiente
- danach befreit sie George
- Nico, George und Titipoco kommen in die Pyramide

### Die Pyramide:

- Nico sieht sich das Muster an der Wand an und die Hebel
- sie betätigt einen Hebel, aber nichts passiert
- sie betätigt den anderen Hebel, aber nichts passiert
- Nico spricht mit George über die Hebel und sagt sie kann nicht beide gleichzeitig betätigen
- nun betätigen beide jeweils einen Hebel
- Nico wird von den anderen getrennt

### Nico:

- sie kommt in einen Raum mit zwei großen Rädern und einer Wand mit vielen Kacheln
- Nico sieht sich die Kacheln an (die beiden Reihen) und stellt fest das jede Kachel 2 Symbole hat und das diese Symbole auch auf den Rädern zu finden sind
- dann gibt es noch vier Kacheln extra
- dort sind Bilder aus jeweils 4 Symbolen zu sehen
- jetzt gibt es viel Arbeit für Nico
- Nico sieht sich das erste Bild von den 4 Kacheln an und schaut sich an aus welchen 4 Symbolen es besteht
- dann auf den anderen Kacheln die jeweiligen Symbole suchen
- es sind immer 2 Symbole zusammen auf einer Kachel und die müssen an den beiden Rädern eingestellt werden
- die Räder lassen sich drehen in dem sie rechts oder links angeklickt werden und sich dann auch dementsprechend in die jeweilige Richtung drehen
- das Prinzip ist folgendes:
- das Bild auf der ersten Kachel ansehen
- die zwei Kacheln mit den jeweils 2 Symbolen die zu dem Bild passen finden
- dann die ersten beiden Symbole am Rad einstellen und zwar so das sich die Symbole innen in der Mitte gegenüberstehen (also beim Rad rechts steht das Symbol auf dreiviertel und auf dem Rad links auf viertel)
- wenn die Symbole eingestellt sind wird die Kachel mit diesen Symbolen angeklickt und lässt sich nach innen schieben
- nun die nächsten 2 Symbole von dem Bild einstellen und wieder die Kachel anklicken und nach innen schieben
- jetzt außerdem noch das Bild (von dem man die Symbole eingestellt hat) anklicken und

auch diese Kachel nach innen drücken

- so macht man das mit allen 4 Bildern von den 4 extra Kacheln; also immer erst die Symbole einstellen, dann die Kachel nach innen schieben, die nächsten 2 Symbole einstellen, die Kachel nach innen schieben und auch die Kachel mit dem Bild nach innen schieben
- das geht so lange bis alle 4 Bilder am Rad eingestellt wurden und alle 4 Kachel mit den Bildern nach innen geschoben wurden
- dann öffnet sich eine Tür und Nico geht zu dem Eingang

### weiter geht es bei George:

- George nimmt sich die Fackel und zeigt sie Titipoco
- der zündet sie an
- links neben sich an der Wand ist ein Hebel und George betätigt ihn
- Titipoco fällt durch ein Loch und George fällt durch eine Falltür
- die Fackel aufheben und mit der Fackel an der Wand benutzen
- den Hebel an der Wand betätigen und eine Tür schliesst sich
- durch die Tür links gehen
- hier den Hebel rechts neben der Tür benutzen und durch die nun offene Tür gehen
- den Hebel hinter der Tür betätigen
- die Tür weiter vorn auf dem Gang öffnet sich
- durch diese Tür gehen
- jetzt ist links ein Gang offen
- George nimmt sich die Fackel und geht durch den Gang
- hier kommt er wieder in einen Raum mit einem Hebel
- den Hebel betätigen und die Treppe nach unten gehen (auch wenn der Hinweis "Der sichere Tod" nicht gerade dazu einlädt die Treppe nach unten zu gehen)
- dafür gibt es nun die Schlusszene zu sehen und ein glückliches Ende

**Ende**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 16.10.2000

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

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

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