

**Baphomets Fluch II:**  
**Die Spiegel der Finsternis**

## Mitspielende Personen

- Bronson, Landvermesser auf Ketch's Landing
- Collard, Nicole, Reporterin der Zeitung La Liberte und George's Freundin
- Concha Carcia, Chefin der Consolidated Mining Cooperation in Quaramonte City
- Emily Ketch, eine Nachfahrin Kapitän Ketchs
- Fischverkäufer in Quaramonte City
- 2 Frauen in Quaramonte City
- Frau im Eingeborenen-Dorf im Dschungel von Quaramonte
- Frost Ketch, eine Nachfahrin Kapitän Ketchs
- Gendarm im Cafe bei Mount Facon in Paris
- General Grasiento, Polizeichef in Quaramonte City
- Glease, Gallerist in Paris
- Harris, Flash, Kameramann auf der Zombie-Insel
- Hawks, Carlton, Regisseur auf der Zombie-Insel
- Henderson, Duane, ein amerikanischer Tourist in Quaramonte City
- Henderson, Pearl, eine amerikanische Touristin in Quaramonte City
- Kapelle in Quaramonte City
- Karzac, Georges Gegenspieler
- Kowalski, Sharon, Schauspielerin auf der Zombie-Insel
- Kellner im Cafe bei Mount Facon in Paris
- Laine, Kunstkritiker in der Galerie Glease in Paris
- Lobineau, André, Wissenschaftler im Museum Crune in Paris, der gerne mit Nicole liiert wäre
- 2 Mädchen im Britischen Museum in London
- 2 Männer in Quaramonte City
- Mann im Eingeborenen-Dorf im Dschungel von Quaramonte
- McEwan, Haiku, Schauspieler auf der Zombie-Insel
- Miguel, Flötenspieler in Quaramonte City
- Mina Ketch, eine Nachfahrin Kapitän Ketchs
- Museumswärter im Britischen Museum in London
- Oubier, Bertrand, Professor für Maya- und Aztekenkultur
- Pablo, Karzacs Schläger
- Pater Hubert, ein vom rechten Weg abgekommener Geistlicher im Dschungel von Quaramonte
- Renaldo, Polizist in Quaramonte City
- Rio, ein Junge auf Ketch's Landing
- Salatverkäufer in Quaramonte City
- Savage, Bert, Stuntman auf der Zombie-Insel

- Schamane im Eingeborenen-Dorf im Dschungel von Quaramonte
- 4 Sekretäre in der Consolidated Mining Cooperation in Quaramonte City
- Stobbart, George, die Hauptperson des Spiels
- Titipoco, der Mann, der Nicole bewußtlos geschossen hat
- Wache im Hafen von Quaramonte City
- 2 Wachen im Eingeborenen-Dorf im Dschungel von Quaramonte
- Wache auf dem Schiff bei den Docks in London
- 4 Wachen bei der Pyramide in Teaculcan
- Wachmann beim Hafen in Marseille

## Lösung

**PARIS:** Ganz zu Beginn des Spiels besucht man mit Nicole Professor Oubier. In dessen Haus wird man k.o. geschlagen. Bevor man wetritt, sieht man noch, wie Nicole mit einem Pfeil betäubt wird. Dann wird man auf einem Stuhl gefesselt, Nicole wird entführt und das Haus angezündet. Damit man auch ganz sicher stirbt, lassen die Gauner auch noch eine Giftspinne zurück. An dieser Stelle beginnt das eigentliche Spiel.

In Professor Oubiers Haus betrachtet man das Bücherregal näher. Dabei stellt man dann fest, daß ein Fuß des Schrankes durch einen Holzblock ersetzt wurde, den man auch gleich herauszieht. Dadurch fällt das Regal um und zerquetscht die Spinne. Diese Sorge ist man also schon einmal los. Anschließend kann man die Fesseln an der Metallklammer lösen. Sobald man sich befreit hat, untersucht man den Sekretär. In diesem findet man eine Tequila-Flasche, aus der man sich einen Schluck genehmigt. Auf diese Weise kommt man an einen Wurm, den man nur noch vom Boden aufzuheben braucht. Im unteren Teil des Sekretärs läßt sich eine Schublade öffnen. Darin liegt ein Töpfchen, das man im Inventar genauer untersuchen sollte. So kommt man an einen Haustürschlüssel. Nun hebt man den Pfeil vom Teppich auf, mit dem Nicole bewußtlos geschossen wurde. In ihrer Tasche findet man einen Brief von Lobineau an sie, ein Höschen und einen roten Lippenstift. Den Brief sollte man sich durchlesen, dann erfährt man Lobineaus Telefonnummer. Neben der Türe, bei der es brennt, findet man auf einem Schränkchen ein Siphon, mit dem man das Feuer löschen könnte, wenn man eine volle Gaspatrone hätte. Eine solche findet man in dem Schränkchen, daß man mit dem Pfeil öffnen kann. Daraus nimmt man den Zylinder mit dem Höschen (ohne ist er zu heiß) und setzt ihn in den Siphon ein. Das so präparierte Gerät benutzt man nun mit den Flammen und löscht so das Feuer. Dann kann man auch die Türe öffnen und nach unten gehen. Dort ruft man Lobineau an und verabredet sich mit ihm im Cafe am Mount Facon. Neben dem Telefon liegt ein Zeitungsausschnitt, der von einer totalen Sonnenfinsternis in Mexiko berichtet. Darin findet man auch einen Kontoauszug, der Abbuchungen von Oubier in Marseille aufweist. Mit dem Schlüssel aus dem Töpfchen kann man die Türe aufschließen und somit das Haus verlassen.

Dann geht es zum Cafe am Mount Facon. Dort wartet man, bis der Kellner kommt und spricht ihn an. Aber erst beim zweiten Mal reagiert er, dann kann man bei ihm einen Kaffee bestellen. Anschließend läßt er mit sich reden. Er weiß, daß der andere Gast ein ehemaliger Gendarm ist und Absinth in seinen Wein schüttet. Angeblich soll Professor Oubier auch sein Frau, eine Schauspielerin, ermordert haben. Wenn man ihn schließlich fragt, ob er Lobineau kennt und der schon da war, verneint er dies. Hat man das Gespräch mit dem Kellner beendet, erscheint kurz darauf endlich Lobineau. Von ihm kann man den Grund allen Übels erfahren: einen schwarzen Maya-Stein. Wenn man ihn nach der Vase befragt, erfährt man von einer Galerie Glease. (Währenddessen sieht man in einer Zwischensequenz, wie Nicole von Pablo und einem fiesem Kerl namens Karzac verhört wird, die den Maya-Stein suchen. Nicole aber verrät nichts.) Dann quatscht man den ehemaligen Gendarm an. Er weiß, das mit einem ähnlichen Pfeil, mit dem Nicole betäubt wurde, schon ein Mord begangen wurde. Man sollte solange mit ihm reden, bis er die Hände vor dem Gesicht zusammenschlägt. Dann kann man schnell sein Fläschen stibitzen. Anschließend geht man zur Galerie Glease.

Dort redet man mit dem Mann vorne links. Er ist der Gallerist Glease. Von ihm erfährt man, daß der Dicke der Kunsthistoriker Laine ist. Leider will er einem nicht verraten, woher er seine Vasen bekommt, nur das er sie in einem Hafen bekommt. Woher die Ausstellungsstücke kommen, kann man hinten bei den Kisten erfahren, aber da darf man zunächst noch nicht hin. Erst wenn Glease abgelenkt ist, kann man die Verpackung genauer untersuchen. Also schenkt man Laine solange Absinth in sein Glas nach, bis er zusammen bricht und eine Vitrine umwirft (wenn man mit Laine über den Tontopf spricht, zerstört er diesen, das ist aber nicht weiter schlimm, man braucht ihn eh nicht mehr). Glease eilt dann zu ihm und man kann endlich in Ruhe nach hinten in den abgetrennten Teil der Galerie gehen. Dort untersucht man die Verpackung genauer und entdeckt ein Etikett, das man dann an sich nimmt. Dieses ist leider unvollständig, aber mit dem Kontoauszug aus dem Zeitungsausschnitt kann man aus dem Teil 'MARS' auf Marseille schließen, so daß man nun weiß, wo man weiter suchen muß.

**MARSEILLE:** Dort begibt man sich direkt zum Hafen und redet durch das Fenster in der Hütte mit dem Wachmann, bis er die Falltüre geöffnet und eine leere Bierflasche durch diese ins Hafenbecken geworfen hat. Dann geht man links von der Hütte die Treppen hinunter, fischt den Bootshaken aus dem Wasser und geht unter die Hütte. Dort fischt man mit dem Haken die Flasche aus dem Wasser. Durch die Falltüre kann man sich zwar nach oben hangeln, aber das nutzt noch nichts, solange der Wachmann

sich in der Hütte aufhält. Also geht man wieder nach oben und untersucht den Kamin näher. Dieser ist ziemlich heiß, aber mit dem Wasser aus der Flasche kann man ihn abkühlen. Dann kann man den Kegel oben vom Kamin nehmen und statt dessen die Flasche hinein stopfen. Dadurch zieht der Kamin nicht mehr und der Rauch fängt sich in der Hütte. Der Wachmann verläßt daher seine Bude und man eilt wieder über die Treppen nach unten. Dort zieht man sich durch die Luke in die Hütte, nimmt sich das Hundefutter und verläßt den Raum wieder durch die Falltüre (man kann sich auch ein Stück Kohle nehmen, nötig ist dies aber nicht). Unten wirft man dann etwas Hundekuchen auf die Plattform weiter links (Hundekuchen mit Plattform benutzen, nicht mit dem Hund). Sobald der Köter auf der Plattform steht, zieht man sie mit dem Bootshaken ein und der Hund plumpst ins Wasser. Dann geht man wieder nach oben und klettert über den Zaun.

Hinter dem Zaun geht man ganz nach links. Die ersten Türen sind alle geschlossen, an die letzte kann man klopfen, aber aufgrund des lauten Ventilators darüber wird man nicht gehört. Also steigt man erst einmal die Leiter weiter links nach oben. Das Fenster neben dem Absaugventilator läßt sich öffnen. Wenn man sich durch das Fenster beugt, kann man den Ventilator mit dem Bootshaken außer Gefecht setzen. Dann geht man wieder hinunter und klopft an die Türe. Da man nun gehört werden kann, fragt Pablo nach, was man den will. Es ist ziemlich egal was man ihm sagt. Ziel ist es nur, ihn zum rauskommen zu bewegen. Wenn er die Luke schließt, sollte man schnell wieder die Leiter nach oben steigen, weil er kurze Zeit später herauskommt und einen erschießt, wenn er einen noch findet. Einzige Ausnahme ist das Gesprächsthema 'Pizza', hier muß man dreimal klopfen, bevor er wütend herauskommt. Wenn man dann oben steht und Pablo herauskommt, benutzt man ein Faß bzw. die Kralle und wirft dieses so auf den Kahn. Dies macht Pablo aufmerksam und mit einem zweiten Faß kann man ihn ausschalten. Dann betritt man das Lagerhaus.

An der Pinnwand befindet sich ein Lieferschein der Firma Condor Transglobal, als Lieferadresse ist Quaramonte City angegeben. In der Schublade des Schreibtischs findet man einen kleinen Messingschlüssel. Nun geht man solange nach rechts, bis einen der kleine Kerl, den man schon oben vom Fenster bei den Kisten gesehen hat, mit einem Blasrohr am Weitergehen hindert. Da man nicht weiterkommt, spricht man ihn an. Aber nur beim Messingschlüssel ist eine Verständigung möglich, damit soll man nämlich die Handschellen an seinen Füßen lösen. Kaum hat man ihn befreit, verschwindet er hinter dem Kistenberg. Da man ihn hinter all den Kisten nicht finden kann, geht man weiter zum Fahrstuhl, drückt den Knopf und fährt eine Etage höher.

Dort gilt es den Fahrstuhl zu blockieren, damit andere ihn nicht benutzen können. Dazu eignet sich die einzelne Kiste ganz in der Nähe, die man einfach nur zwischen die Türe schieben muß. Mit dem Schalter beim Fahrstuhl kann man das Licht in diesem Raum einschalten, dann sieht man erstmals Kratzer auf dem Boden vor der Holzwand im hinteren Teil des Raums. Diese sollte man genauer untersuchen. Danach hat man eine Geheimtüre gefunden, die man ebenfalls einer näheren Untersuchung unterzieht, so daß man sie öffnen kann. In dem Raum dahinter findet man endlich Nicole, da man natürlich sofort befreit. So kommt man an ein Seil. Sobald Nicole frei ist, reißt sie sich das Klebeband vom Mund und wirft es auf den Boden (versucht man mit ihr zu reden, bevor man sie losgebunden hat, reißt man das Klebeband selber ab und steckt es sofort ein). Nicole erzählt dann, daß sie den schwarzen Maya-Stein von Karzacs Männern bekommen habe und eigentlich eine Ladung Drogen erwartet hätte, mit denen sie Karzac auffliegen lassen wollte. Helfen sollte dabei der aus dem ersten Teil bekannte Inspektor Moué. Nicole glaubt, daß Karzac die Menschen in Mittelamerika mit dem Stein zur Arbeit zwingen kann und der Stein deshalb so wertvoll für ihn ist. Anschließend verläßt man den Geheimraum und nimmt – sofern noch nicht geschehen – das Klebeband und die kleine Statue vom Boden mit. Draußen kann man einige Informationen von Nicole erhalten, so den Namen des kleinen Kerls unten (auf Handschellen ansprechen). Da man den Fahrstuhl nicht benutzen kann (Pablo könnte ja unten warten), befestigt man das Klebeband auf der photoelektrischen Zelle. Dann kann man die Kiste wieder zurück schieben und die obere der beiden hinteren Kisten herüberschieben. Danach läßt sich auch die Kiste darunter bewegen und man kommt endlich an den Palettenwagen heran. Mit diesem kann man die schwere Statue anheben. Dann befestigt man das Seil an der Statue, nimmt es wieder und verbindet es mit der Laufrolle. Jetzt läßt man den Palettenwagen wieder ab und fragt Nicole, ob sie einem helfen könne, die Statue anzuschieben (alleine ist man nicht kräftig genug). Nachdem man die Türe mit der Statue zerstört hat, begibt man sich nach draußen und befestigt die Handschellen an dem Stahlseil weiter links, um das Lagerhaus zu verlassen. Nach einer unfreiwilligen Wasserlandung geht es wieder zurück nach Paris in die Galerie Glease, wo man Lobineau trifft.

**PARIS:** Jetzt bekommt man endlich den Maya-Stein von Lobineau. Von Glease erfährt man, daß

Oubier seine Fundstücke aus Quaramonte in Mittelamerika erhält, also begibt man sich dorthin.

**QUARAMONTE:** Bei der Ankunft mit dem Schiff wird man direkt beobachtet. Am Hafen redet man erst einmal mit der Wache. Die sagt einem, daß man Quaramonte nur mit einem Ausreisevisum wieder verlassen könne. Wenn man dem Wachmann sagt, daß man sein Land schön findet, erfährt man auch, daß traditionelle Musik verboten ist. Von dem Salat- und dem Fischverkäufer kann man erfahren, daß die kleine Statue den Todesgott der Mayas darstellt, der Tezcatlipoca heißt. Wenn man mit dem Musikern spricht, erfährt man, daß ihr Flötenspieler Miguel im Gefängnis sitzt, weil er folklorische Musik gespielt hat. Sie wissen auch von einem Unfall in einer Mine, bei der 30 Menschen ums Leben kamen (auf Musik ansprechen). Vor dem Polizeirevier steht Pearl Henderson. Sie will eine Pyramide besichtigen, aber ihr Gatte Duane hat keine Lust dazu, so daß sie einen anderen Begleiter sucht (auf Duane ansprechen). Anschließend geht man in das Polizeirevier. Dort bespricht General Grasiento mit Professor Oubier einige Dinge, der Professor verabschiedet sich aber schnell wieder, als man hereinkommt. Auch die Karte, vor der sie standen, wird schnell wieder eingerollt. Wenn man den General auf die Pyramiden anspricht, erfährt man, daß dies Renaldos Job ist, der muß aber erst seinen Papierkram erledigen. Außerdem leugnet er, daß die Condor Transglobal einen Sitz in Quaramonte hätte. Schließlich muß man den eingebildeten General noch nach Oubier befragen. Die Karte darf man sich leider nicht ansehen, um weiterzukommen, muß man dies aber dennoch tun. Renaldo weigert sich wie erwartet, eine Pyramidenführung zu machen, solange er noch Arbeit hat. Also geht man erst einmal wieder nach draußen und weiter nach rechts. Dort findet man Oubier vor einem Truck. Er leugnet kriminelle Aktivitäten, man erfährt aber, daß Karzac seine Expedition finanziert und daß die Sonnenfinsternis das Ende der Welt einläuten soll. Solange Oubier beim Truck steht, äußert sich Duane im Truck nur zögernd, also geht man erst wieder einmal aus dem Bild und dann wieder zurück. Wenn der Professor weg ist, kann man viel besser mit Duane reden, er will mit Spengstoff, den er hinten im Truck hat, Miguel aus dem Gefängnis befreien, Dazu braucht er aber einen Zünder (man muß solange mit ihm reden (Miguel), bis man mit ihm über den Zünder reden kann). Jetzt geht man über die Treppe in das hintere Haus. Nachdem Nicole die Gesprächsgrundlage geschaffen hat, kann man mit Concha reden. Von ihr erfährt man, daß die Condor Transglobal vor kurzen ein Schiff hier hatte: die Maya-Prinzessin. Wenn man sie auf Oubier und anschließend die Wandkarte anspricht, würde sie gerne mehr darüber erfahren, den Zünder will sie aber erst herausrücken, wenn man ihr dafür etwas gibt. Sie glaubt auch, daß der Unfall in der Mine Sabotage war, um die Consolidated Mining Cooperation in den Ruin zu treiben. Deren Mine liegt flußabwärts in Teaculcan. Man fragt nun Nicole (2x auf die Karte ansprechen), ob sie den General nicht etwas ablenken könne, damit man sich in Ruhe die Wandkarte ansehen kann. Sie erklärt sich dazu bereit, und der General begibt sich direkt mit ihr in sein Haus, um ein Interview mit ihr zu machen, wenn man ihn auf Nicole anspricht. Nun befindet sich nur noch Renaldo im Polizeirevier. Man fragt ihn, ob er nun, wo der General weg ist, vielleicht doch eine Führung machen könnte. Da er zustimmt, sagt man draußen Pearl Bescheid und nun hat man endlich Ruhe, um sich die Karte anzusehen. Dabei stellt man fest, daß Oubier in der Mine in Teaculcan Ausgrabungen vornehmen will. Das erzählt man sofort Concha, die dafür endlich einen Zünder herausrückt, damit man Miguel befreien kann. Von diesem erhofft sie sich weitere Informationen. Den Zünder holt man aus dem Schrank und gibt man Duane, der einen bittet, Miguel auf die Explosion vorzubereiten. Also geht man wieder in die Polizeistation und nach hinten durch. Hier findet man Miguel in seiner Zelle. Man spricht ein wenig mit ihm, wird dann aber leider vom zurückgekehrten Renaldo eingesperrt.

Nun wechselt die Szene und man spielt Nicole in General Grasientos Haus. Hier sollte man sich die Lavalampe, den Schwertfisch, das Tigerfell und das Porträt näher ansehen und dann mit dem General über alles reden. Dann taucht seine Mutter auf und die Szene wechselt wieder.

Man spielt wieder George. Duane hat leider doch keinen Sprengstoff dabei, so daß die erste Befreiungsaktion scheitert. Man fragt Miguel nach der Schlinge. So erfährt man von dem Fluchtboot, daß Miguels Freunde für ihn bereitgestellt haben. Außerdem bekommt man das Seil. Dieses befestigt man am den Gitterstäben des Fensters. Das andere Ende gibt man Duane, damit er es am Truck befestigt und die Zellenwand einreißt. Sobald das Gefängnis geknackt ist, flieht Miguel. Der Truck wird von Renaldo aufgehalten, man selbst kann mit der ebenfalls geflohenen Nicole zu Miguels Boot fliehen und damit auf dem Fluß Richtung Teaculcan fahren. Leider wird man unterwegs von einem Hubschrauber beschossen, so daß das Boot explodiert.

Als man wieder aufwacht, ist Nicole wieder verschwunden. Man befindet sich im Dschungel. Aus diesem hört man Musik, der man nachgeht, bis man auf eine Lichtung kommt. Hier steckt man die Liane von der defekten Waschmaschine ein und geht über die Brücke zu dem Baumhaus. Leider spielt oben jemand laute Musik, so daß man sich kein Gehör verschaffen kann. Um dies zu ändern, schaut man

sich einmal das Wasserrad genauer an. Dieses hat einen Metallrahmen. Man legt nun den Kontoauszug auf die nassen Blätter neben der Pumpe und benutzt die kleine Statue mit dem Wasserrad. Die dabei entstehenden Funken entzünden den Kontoauszug und damit das Laub. Dabei wird der Rauch von der Pumpe ins Baumhaus befördert. Dies ruft den Bewohner auf den Plan; Pater Hubert, der Nicole gefunden hat und sie nun pflegt, da sie von einer Flußschlange gebissen wurde. Er weiß aber von einer Wurzel, die das Gift neutralisieren kann. Wo genau man diese findet, kann man vom Schamanen im benachbarten Dorf erfahren. Dahin will er einen nur führen, wenn sein Kragen gebügelt ist. Also nimmt man den und geht weiter nach links. Man legt den Kragen auf die Presse und verbindet die beiden Rollen mit der Liane. Dann nimmt man sich das Kreuz rechts von der Presse und benutzt es damit. Den so gebügelt Kragen gibt man wieder Pater Hubert, der einen dann endlich ins Dorf führt, wenn man ihn noch einmal auf die Wurzel anspricht.

Im Dorf fragt man die Wachen solange aus, bis man sie nach dem Schamanen fragen kann. Zu dem wird man aber erst vorgelassen, wenn man ihm ein Geschenk überreichen kann. Also gibt man der Wache die Hundekuchen. Die verschwindet damit zum Schamanen, welcher so begeistert ist, daß er noch mehr haben will, bevor man vorgelassen wird. Da man keine weiteren hat, steckt man den Maya-Stein in die Schachtel und gibt sie wieder der Wache. Nachdem diese erneut beim Schamanen war, darf man endlich ins Dorf. Den Schamanen findet man am Feuer. Er erklärt einem, daß man eine Mission zu erfüllen habe. Die Wurzel bekommt man erst, wenn man sich diese angehört hat. Vor langer Zeit regierte der Gott und König Quetzalcoatl über die Mayas, aber Tezcatlipoca hatte seinen Platz gewaltsam eingenommen und forderte grausame Menschenopfer. Einer treuen Gruppe Priester gelang es aber, ihn in der Pyramide in Teaculcan in einem Spiegel zu fangen. Aufgrund seiner großen Macht würde es ihm aber der Überlieferung zufolge gelingen, sich wieder zu befreien, und zwar bei der Sonnenfinsternis, die das 5. Zeitalter einläutet: also bei der kommenden. Deshalb fertigten die Priester 3 magische Steine an, die Tezcatlipoca für immer in seinem Gefängnis halten sollten. Leider wurden die Steine von spanischen Eroberern entwendet. Den einen Stein, den Kojotenstein, hat man ja bereits gefunden. Der zweite Stein, der Jaguarstein, wurde den Spaniern vom englischen Freibeuter El Draco entwendet, und befindet sich nun in Großbritannien. Der dritte, der Adlerstein, wurde vom Piraten Captain Ketch gestohlen, der ihn auf eine Insel in der Karibik brachte. Man soll alle diese Steine besorgen und zum Schamanen bringen, der einem dann sagen will, wie man den Spiegel endgültig versiegeln kann. Nachdem man sich all dies angehört hat, kann man ihn noch kurz auf Nicoles Lippenstift ansprechen, er freut sich über dieses Geschenk. Nach einem erneuten Hinweis auf die Wurzel bekommt man endlich dieses Heilmittel. Am nächsten Tag macht man sich dann auf den Rückweg.

Wieder auf der Lichtung legt man die Wurzel auf die Presse und stellt den Kaminkegel unter diesselbe. Dann benutzt man wieder das Kreuz mit der Presse und schon fließt der Saft in den Kegel. Mit diesem betritt man anschließend das Baumhaus und flößt Nicole den Heiltrank ein. Ihr geht es schnell wieder besser und so kann man sich auf die Suche nach den beiden fehlenden Steinen machen. Damit dies schneller vonstatten geht, trennt man sich: man selbst fliegt nach Ketch's Landing, der Karibik-Insel, während Nicole noch London reist.

**KETCH'S LANDING:** Am Strand versucht man sich die Pläne des Mannes anzusehen, der Landvermesser Bronson will einen aber nicht heranlassen. Also benutzt man seinen Theodoliten, mit dem man das Haus weiter oben im Blickfeld hat. Anschließend redet man mit Bronson über dieses Meßinstrument und erfährt so von seinen Plänen, das Museum umzubauen. Danach geht man die Treppe nach oben und spricht mit der Katze. Die will aber in Ruhe gelassen werden. Am Haus kann man schon einmal die Leiter aufstellen. Hochklettern braucht man aber noch nicht – kann man auch gar nicht, da die beiden alten Damen, die Ketch-Schwestern, einen daran hindern. Wenn man versucht, das Haus durch die Türe zu betreten, so erfährt man einiges über die Insel und Mr. Bronson von den beiden Frauen. Nun geht man erst einmal wieder zum Strand hinunter und auf den Steg. Dort sitzt Rio, mit dem man über alle Themen reden muß. So erfährt man, daß das Museum wegen Bronsons Umbauplänen z.Zt. geschlossen ist, daß er Bronson aber für einen Betrüger hält. Anschließend geht man wieder zu Bronson und fragt ihn über die Pläne und die Ketch-Schwestern aus. Danach geht man erneut nach oben und hält ein Schwätzchen mit den beiden alten Damen, mit denen man wieder über alle Themen reden muß. Sie halten nichts von Rio, der oft mit Emily spielt, die ihre Eltern bei einem Taifun verloren hat. Die Schwestern haben sich seitdem ihrer Erziehung angenommen. Wichtig ist auch ihre Katze, die sie über alles lieben. Wenn man alle Themen durch hat, kann man ihnen erzählen, man hätte Emily unten bei Rio gesehen, worauf die Schwestern sich zum Strand aufmachen. Die Katze spielt mit einem roten Ball, den man später braucht, aber wie man ja bereits weiß, läßt sie einen nicht heran. Also muß man Ersatz dafür besorgen. Dies macht man bei Rio, mit dem man über den Fisch spricht. Er will dann einen Köder haben. Nun kann man endlich

den Tequila-Wurm loswerden. Da Rio etwas Zeit zum Angeln braucht, verläßt man den Bootsteg, geht aber sofort wieder zurück. Man spricht ihn nun erneut an und er angelt dann ein Fahrrad. Aus diesem nimmt man sich den Schlauch und steckt ihn ein. Man spricht Rio erneut auf einen Fisch für die Katze an und er verspricht einen zu angeln. Wieder verläßt man kurz den Steg, dann kann man sich den Fisch abholen. Mit diesem geht man hoch zur Katze. Leider läßt die Katze einem trotz Fisch nicht an den roten Ball, also muß man sich etwas besseres einfallen lassen. Sollte man der Katze den Fisch gegeben haben, muß man sich bei Rio einen neuen besorgen. Man klettert nun die Leiter nach oben und befestigt den Schlauch am rechten Fahnenmast. Dann steigt man wieder nach unten und befestigt den Fisch an dem Schlauch. Nun ist die Katze abgelenkt und man kann sich den roten Ball nehmen. Dann klettert man wieder die Leiter hoch und nimmt sich den Schlauch. Diesen befestigt man nun an dem Baum links vom Haus und erhält so eine Schleuder. Mit dem Ball und der Schleuder kann man jetzt die Markierung vom linken Fahnenmast herunterschließen. Da Bronson nun nicht mehr arbeiten kann, kommt er auch prompt nach oben und klettert auf den rechten Fahnenmast, um dort eine neue Markierung anzubringen. Wenn man nun die Leiter wegzieht, ist man Bronson los. Man hebt noch die Markierung des anderen Fahnenmasts auf und geht dann wieder zum Strand, um dort die Pläne, die den Bau eines Hotels zeigen, und den Theodoliten einzustecken (falls man die Markierung nicht eingesteckt hat, erfolgt dies automatisch). Wieder oben beim Haus zeigt man den Ketch-Schwestern die Pläne, die damit endlich Bronson mißtrauen und einem zum Dank in das Museum lassen.

**LONDON:** Man spielt nun Nicole, die sich im Britischen Museum ein wenig umsieht. In der Vitrine ganz rechts findet man den Jaguarstein. Auf diesen spricht man dann den Museumswärter an. Darauf erscheint Oubier, mit dem man ein wenig plaudern kann, bevor das Telefon klingelt, der Museumswärter hingeht und Oubier mitteilt, sein Taxi sei da. Daraufhin verschwindet dieser wieder und man kann weiter mit dem Wachman reden. Der Jaguarstein ist derweil geklaut worden und man kann das Museum nicht mehr verlassen, bis die Polizei da ist. Da man aber sicher ist, daß Oubier etwas mit dem Diebstahl zu tun hat und man ihn nicht entkommen lassen will, kann man nicht solange warten. Deshalb zieht man den Schlüssel von der nun leeren Vitrine ab und geht zu derjenigen mit dem Dolch. Diese öffnet man mit dem Schlüssel und nimmt sich dann den Dolch heraus. Anschließend nimmt man sich wieder den Schlüssel und zeigt ihn dem Museumswärter. Der sieht dann ein, daß ein Angehöriger des Museums und damit Oubier den Diebstahl durchgeführt haben muß. Außerdem muß man mit ihm über das Schiff reden, damit man weiß, wohin Oubier verschwunden ist: zu den Docks, um das Lschen einer wichtigen Ladung zu überwachen. Der Museumswärter telefoniert dann mit der Polizei und man kann nun ungestört den Vorhang beiseite schieben. Die Türe dahinter öffnet man mit dem Dolch und verläßt so das Museum.

**KETCH'S LANDING:** Weiter geht es mit George. Im Museum nimmt man sich den Federkiel vom Schreibtisch und geht nach hinten zum Steuerrad. Dort betrachtet man das Protrait näher und erkennt so an Kapitän Ketch's Hals ein Kreuz. Danach betrachtet man die Seemannstruhe und öffnet sie. Darin hat sich Emily versteckt. Wenn man mit ihr redet, kann man sie auf das Kreuz auf dem Portrait ansprechen. Sie hat genau so eines um, will dieses aber nicht hergeben, wenn man ihr nicht etwas anderes zum Tausch anbietet. Da man gerade den von ihr gewünschten Hund nicht zur Stelle hat, muß man sich nach etwas anderem umsehen. Dazu geht man erst einmal nach draußen. Bei Rio kann man erfahren, wie man Emily ruhig stellen kann: mit einer Muschel. Zufällig hat er auch gerade eine solche dabei, die will er aber erst dann herausrücken, wenn man ihm hilft, einen Tigerfisch zu fangen. Dazu benötigt er einen Fliegenköder. Also geht man wieder nach oben zum Museum und gibt der Katze den Federkiel. Diese zerrupft denselben sofort, worauf man vor ihr einen Federfetzen aufheben kann. Den gibt man Rio, der daraus dann seinen Köder machen kann. Wie versprochen gibt er einem die Muschel, welche man direkt Emily bringt. Damit kommt man endlich zu ihrem Kreuz, welches man in die Federhalterung auf dem Schreibtisch steckt. Von den Pult im Hintergrund nimmt man die Karte und legt sie auf die Schreibplatte. Nun holt man noch die Laterne neben dem Schiff und steckt sie in die Tintenfaßhalterung. So fällt der Schatten des Kreuzes auf eine Insel: die Zombie-Insel. Auf dieser soll Kapitän Ketch's Schatz und damit der Adlerstein versteckt sein.

Dorthin kommt man mit Rios Hilfe. Also geht man wieder zu ihm. Wenn man mit ihm über alles gesprochen hat, kann man sein Boot besteigen, er bringt einen dann nach Zombie Island. Dort steigt man aus und untersucht den Felsvorsprung sowie Rios Boot, in dem sich ein Fischernetz befindet. Wenn man Rio danach fragt, bekommt man es und wirft es über den Felsvorsprung, an dem man sich nun hochziehen kann.

**LONDON:** Man spielt nun wieder Nicole. Durch den Ausgang aus dem Museum ist man in eine alte, verlassene U-Bahn-Haltestelle gekommen. Hier untersucht man (mit der rechten Maustaste) die Handta-



sche im Inventar und gelangt so an eine Haarspange. Mit dieser bearbeitet man den Münzeinwurfslitz des Süßigkeiten-Automats. Dabei fällt dann ein Penny in den Rückgabeschlitz, den man an sich nehmen kann. Diesen wirft man in die Personenwaage und erhält so eine Karte. Weiter rechts findet man über dem Boden eine Klappe, die man mit dem Dolch ein wenig aufstemmen kann. Den Rest schafft man auch noch, wenn man die Karte in den Riß steckt. Sobald die Klappe offen ist, kann man auf einen Knopf drücken. Dieser stellt die Signallampe für die U-Bahn um, so daß diese hält und man einsteigen kann, um endlich zu den Docks zu kommen.

**Zombie-Insel:** George ist inzwischen oben auf dem Plateau angekommen. Es gibt hier zwei Wege in den Dschungel. Zunächst nimmt man den oberen und kommt so zu einem Sumpf, bei dem man sich einen Halm abknicken kann. Dann geht man weiter nach rechts oben und gelangt zu einem Lager, in dem sich ein Tier versteckt hält. Wenn man dieses mit dem Bambusrohr piesackt, beißt es ein Ende ab und man kann nun den Pfeil in das Rohr hineinstecken (vorher war das Ende zu eng). Dann geht man wieder zurück zu Anfang (2x links unten) und nimmt diesmal den unteren Ausgang. Auf diesem Weg kommt man zu einem Eber, der einen nicht durchlassen will. Also schießt man mit dem Bambusrohr den Pfeil auf das Vieh und schon rennt es auf einen zu. Man sollte nun versuchen, sich schnell an den Ast zu hängen; dann rennt es Wildschwein ins Gebüsch und macht einen neuen Weg frei, der einem später eine Menge Herumsucherei erspart. Wenn man es aber nicht rechtzeitig schafft, macht das auch nichts. Sobald der Eber verschwunden ist, geht man nach rechts oben und kommt so zu einem Platz mit einer Felsnadel. Um diese ranken sich etliche Schlingpflanzen, die man abziehen kann. Dann verknotet man das Fischernetz mit den Pflanzen und befestigt zu guter letzt noch die Markierung für den Theodoliten daran. Dann nimmt man sich das ganze Gebilde und wirft es über die Felsnadel. Nun gilt es nur noch einen geeigneten Ort zu finden, um diese Markierung mit dem Theodoliten anzupeilen. Dazu verläßt man das Plateau mit der Feldnadel wieder unten links und geht dann nach oben in den vom Eber geschaffenen Durchgang, durch den man auf ein hochstehendes Plateau kommt. Wenn man sich bei der "Eber-Vertreibung" nicht rechtzeitig an den Ast hängen konnte, ist einem dieser Weg versperrt und man muß sich wohl oder übel einen Weg durch das Dschungel-Labyrinth suchen. In diesem Fall geht man von der Felsnadel aus durch den hinteren Ausgang zum Sumpf zurück und dort hinten rechts wieder heraus zum Lager des Tieres, folgt dem Weg direkt wieder links heraus und geht im nächsten Bild nach ganz nach links. Dann folgt man der Rechtskurve und kommt erneut in das Bild mit den Lager. Auf der rechten Seite gibt es drei Ausgänge. Hier nimmt man den mittleren und kommt so – im nächsten Bild nach rechts gehend – ebenfalls zu dem Plateau. Hier oben sieht man sich Ketch's eingravierte Initialen an, dann weiß man, daß man hier richtig ist. Man stellt den Theodoliten in die Löcher und benutzt das Gerät danach. Man scrollt nun solange nach rechts, bis man die blinkende Markierung im Dschungel findet. Im Hintergrund kann man etliche Felssäulen ausmachen. Hier klickt man dann erst auf die Markierung und dann auf die Säule direkt dahinter. Da man nun weiß, wo man den Schatz suchen muß, verläßt man das Plateau wieder. Dazu klickt man auf den Ausgang hinten rechts (es gibt noch zwei weitere Ausgänge: hinten links (führt zurück in den Dschungel) und vorne rechts (direkt unter dem Ausgang, den man nehmen muß, führt zu der Stelle mit dem Eber zurück)).

**London:** An den Docks geht es weiter mit Nicole. Man muß sich erst einmal näher an das Schiff heranschleichen. Dabei ist die Kiste bei den Planken eine gute Deckung. Sobald die Wache mit Pablo spricht, rennt man zu dem Schrank auf dem Schiff, öffnet ihn und steigt dann schnell die Leiter nach oben, wenn man nicht erschossen werden will. Sobald die Wache auf ihrem Rundgang an dem offenen Schrank vorbei kommt, sieht sich darin nach dem Rechten um. Dann kann man wieder schnell herunterklettern und sie darin einsperren. Da sie sich aber nach kurzer Zeit wieder befreien wird, sollte man dies endgültig verhindern, indem man den Mop links nimmt und damit die Türe einklemmt. Nun kann man ungestört durch das Bullauge sehen und wird Zeuge, wie Karzac Oubier erschießt. Danach verläßt Karzac die Kabine und man kann selbst hineingehen. Drinnen spricht man Oubier an, um festzustellen, daß er wirklich tot ist. Dann nimmt man den Jaguarstein an sich. Kaum hat man ihn sich genommen, erscheint Karzac und versucht einen zu erdrosseln. Um zu entkommen, stößt man ihm den Dolch ins Bein und kann dann gerade noch fliehen.

**Zombie-Insel:** George ist inzwischen in Filmaufnahmen hereingeplatzt und sitzt daher erst einmal fest, solange die Dreharbeiten nicht abgeschlossen sind. Hier redet man mit dem Jungen, Haiku McEwan, der kurz darauf seine Rolle spielen muß und dann durch den Stuntman Bert Savage ersetzt wird. Der will sich aber noch überlegen, ob er den folgenden Stunt wirklich durchführen soll und verhindert damit das Ende der Dreharbeiten. Also muß man etwas nachhelfen. Man nimmt sich vom Tisch neben der Kamera ein Brötchen, den Sirup und einen Pfannekuchen. Letzteren versüßt man mit dem Sirup. Dann untersucht man den Busch in der Nähe zweimal, um festzustellen, daß sich darin Hornissen befinden.

Nun gibt man Savage den Pfannekuchen, so daß der sich mit dem Sirup bekleckert. Dann wirft man das Brötchen in den Busch, um die Hornissen aufzuschrecken. Aber erst nach einem weiteren Brötchen vom Tisch kommen sie aus dem Busch heraus und stürzen sich auf Savage (Brötchen und Pfannekuchen gibt es in unbegrenzter Zahl auf dem Tisch. Falls man z.B. die Hornissen aufgescheucht hat, bevor Savage einen Sirup-Pfannekuchen gegessen hat, oder man Savage einen Pfannekuchen ohne Sirup gegeben hat, kann man sich hier wieder Nachschub besorgen). Bei seiner Flucht vor den Hornissen führt Savage freundlicherweise gerade den gewünschten Stunt durch und die Dreharbeiten werden an den Strand verlegt.

Dort sind die Dreharbeiten aber auch schon wieder eingestellt worden. Dies hat zwei Gründe: Savage hat sich bei seiner Flucht den Rücken angekratzt und fällt als Stuntman aus und die Kamera ist im Sand festgefahren. Erst einmal betrachtet man die Feslsäule im Hintergrund: es handelt sich um diejenige, die man schon oben vom Plateau aus anvisiert hatte. In dieser befindet sich oben eine Höhle, die man sich ebenfalls ansehen sollte. Dann redet man mit Hawks, der ziemlich unzufrieden mit der Höhle ist, in der sie nun drehen wollen. Also erzählt man ihm von der Höhle oben in der Säule und er ist direkt Feuer und Flamme und will weiter drehen. Daß geht aber wegen der feststeckenden Kamera nicht. Also betrachtet man die Handkamera und überzeugt nach dem Gespräch mit Flash Hawks davon, mit der kleineren Kamera weiterzudrehen (auf Flash ansprechen). Außerdem bietet man sich als Stuntman-Ersatz für Savage an. Dann darf man endlich zur Höhle hochklettern und den Adlerstein in Empfang nehmen.

**Dschungel bei Quaramonte:** Nicole ist inzwischen in Quaramonte im Indianerdorf angekommen. Dieses wurde von Karzac und seinen Schergen niedergebrannt. Außerdem wurde George verschleppt. Nur Titipoco läuft hier noch herum. Er hat den Adlerstein, der Kojotenstein liegt in der Glut in der neben dem Faß in der Hütte. Leider ist der Stein viel zu heiß, um ihn einfach aufzuheben (versuchen muß man es trotzdem), also versucht man das Faß mit Wasser direkt daneben umzustößen. Da man nicht kräftig genug ist, bittet man Titipoco um Unterstützung. Anschließend kann man sich den Kojotenstein nehmen. Titipoco deutet dann nach links und man sollte das Dorf in dieser Richtung verlassen. Dann kommt man zu der Pyramide in Teaculcan.

**Die Pyramide in Teaculcan:** Dort kann man gerade noch sehen, wie George von General Grasiento und Pablo die Pyramide hochgezerrt wird. Unten nimmt man sich den Zylinder des Generators und schneidet mit dem Dolch die Benzinleitung durch. Das auslaufende Benzin füllt man in den Zylinder (mit Benzinleitung benutzen) und gießt es dann in die Tankkappe der Maschine. Dann untersucht man das Stahlgerüst genauer und hebt dann das Seil weiter rechts auf. Man bittet Titipoco, das Seil oben über das Gerüst zu werfen (mit dem Seil in der Hand Titipoco anklicken). Sobald der kleine Kerl dies erledigt hat, befestigt man das Seil an der Maschine und drückt auf den roten Knopf, um sie zu starten. Mit dem Hebel fährt man dann den Fahrstuhl einmal nach oben und wieder herunter. Dann spricht man Titipoco erneut an und bittet ihn, den Fahrstuhl zu bedienen. Anschließend stellt man sich auf den Aufzug und sagt Titipoco, daß es losgehen kann. Oben sieht man George auf einem Opfertisch; er soll zu Ehren Tezclatipocas während der Sonnenfinsternis geopfert werden. Man stibitzt den Munitionsgurt und fährt wieder herunter. Dann geht man nach links zu den Wachen und sagt dem Sergeanten irgendetwas, worauf man sich wieder ungestört bewegen kann. Man nimmt sich die Fackel und bittet Titipoco, diese mit seinem Feuerzeug anzuzünden. (An dieser Stelle gibt es wohl einen Bug: es kann passieren, daß man sich die Fackel nicht nehmen kann. Dann sollte man das Spiel beenden, erneut starten und den letzten Spielstand wieder laden, um es erneut zu probieren. Dieser letzte Spielstand darf aber nicht ein solcher sein, bei dem Nicole die Fackel nicht mehr nehmen konnte.) Dann wirft man sie in die Treibstoffpütze beim Generator und wirft den Munitionsgurt hinterher. Dies verschreckt die Wachen, die sich dünne machen. Außerdem kommt Pablo von der Pyramide herunter, um nach dem Rechten zu sehen. In der Zwischenzeit fährt man wieder nach oben und redet mit Grasiento. Es ist recht leicht, Zweifel an seinem Tun in ihm zu wecken. Außerdem befreit man George mit dem Dolch.

Dann rennt man mit George und Titipoco in die Pyramide hinein und gibt George den Kojotenstein. Hier gibt es links hinten an der Wand zwei Hebel, die man beide zieht. Da scheinbar nur das Ziehen beider Hebel weiterführt, bittet man George um Hilfe. Direkt nach dem Ziehen beider Hebel öffnet sich eine Falltüre und die Helden des Abenteurs stürzen hinunter.

Dummerweise wird man dabei wieder einmal getrennt. Nicole landet in einem großen Raum mit einer Maschine und etlichen Steintafeln. In diesem Raum gilt es einem Geheimgang zu öffnen. Dazu muß man die vier einzelnen Steintafel rechts eindrücken. Dies kann man aber erst nach einer gewissen Vorarbeit. Die zehn Steintafeln etwas weiter links in zwei Reihen zeigen unten und oben je ein Symbol, das man auf dem

linken bzw. rechten Zahnrad wiederfindet. Das Symbol jeder Kachel des Viererblocks setzt sich aus den Symbolen je zweier Kacheln des Zehnerblocks zusammen. Um eine Kachel des Viererblocks eindrücken zu können, muß man zuvor die beiden entsprechenden Kacheln des Zehnerblocks eingedrückt haben, und dafür muß man die entsprechenden Symbole jeder Kachel auf den Rädern so drehen, daß sie in der Mitte direkt nebeneinander liegen. Wenn man dann alle Kacheln des Viererblocks eingedrückt hat, öffnet sich weiter links eine Stelle in der Wand und man kann diesen Raum durch den neu entdeckten Ausgang verlassen.

Nun spielt man wieder George. Der ist inzwischen mit Ticipoco in einem recht dunklen Raum angekommen. Um mehr sehen zu können, nimmt man sich die Fackel von der Wand und bittet Titipoco, diese anzuzünden. Dann kann man weiter links einen Hebel ziehen. Dadurch wird man von Titipoco getrennt und fällt noch weiter nach unten durch eine neue Falltüre. Unten benutzt man den Hebel und geht dann auf der linken Seite hinaus. Hier benutzt man den rechten Hebel und geht dann durch die offene Türe in den Gang. Dort benutzt man den Hebel weiter hinten (den rechten) und betritt durch die offene Türe wieder den ersten Raum. In diesem hat sich inzwischen ein Geheimgang geöffnet (man muß einen Rundgang machen, damit sich dieser zusätzliche Ausgang öffnet; wie, das ist egal. So kann man auch im ersten Raum links erst den linken und dann den rechten Hebel ziehen, dann raus in den Gang und von dort in den allerersten Raum zurückgehen.). Um in diesem auch etwas sehen zu können, zündet man mit der Fackel auf dem Boden diejenige an der rechten Wand an und nimmt sich letztere. Dann geht man durch den Gang weiter nach unten und zieht unten ein letztes Mal an einem Hebel, der einen Teil des Bodens zu Seite fährt. Durch die nun sichtbare Treppe kann man in "den sicheren Tod" gehen, aber dies ist nur ein Trick zur Abschreckung. Wenn man sich nämlich traut, kann man sich in aller Ruhe den Abspann ansehen, in dem man die Welt vor Tezcatlipoca rettet.