

## Elvira 2 - The Jaws of Cerberus [Lösung]

### Grundsätzliches:

- Sehr oft abspeichern, denn man kann sehr schnell sterben.
- Sorgfältig mit den Zaubersprüchen umgehen.
- Die Anzahl der Kraftpunkte im Auge behalten, da man bei wenig Punkten keine Zaubersprüche anwenden kann.
- Die Anzahl der Kraftpunkte regeneriert sich mit der Zeit, eine kleine Wartezeit zahlt sich also immer aus.
- Sollte die Spielstufe noch nicht ausreichen, um einen Spruch zu mixen, einfach erst das Rätsel lösen und es dann noch einmal probieren (die Spielstufe richtet sich nach der Höhe der Erfahrungspunkte). Ihr werdet des öfteren an die Punkte stoßen, wo Ihr nicht mehr Gewicht tragen könnt. Hier müßt Ihr einfach weniger wichtige Gegenstände ablegen und später wieder holen, wenn Ihr sie benötigt (vergeßt den Standpunkt nicht)!

### Das Studiogelände und der Parkplatz:

Zuallererst muß der Spieler bestimmt werden. Wir haben mit dem Stuntmann das Rätsel gelöst. Zu Beginn des Spieles sollte man sich gleich das vierblättrige Kleeblatt links unterhalb des Schildes unter den Nagel reißen. Hinzu kommt der Stein, am rechten unteren Rand. Mit diesem werfen wir die Türscheibe ein, öffnen die Tür, nehmen restlos jede Notiz und jedes Poster mit, öffnen den Wandschrank, nehmen den Schlüssel des Wachmanns an uns, seine Kleidung vom Haken und ziehen sie auch gleich an. Nun muß der Schlüssel in die Sicherheitsanlage und der korrekte Code mittels Code-Wheel eingegeben werden, damit sich das Tor öffnet. Auf dem Parkplatz angelangt, öffnen wir den Kofferraum von Elviras Auto und nehmen die Drahtschere und den Schraubenschlüssel mit. Danach drehen wir uns um und betreten das Hauptgebäude.

### Die Räume im Hauptgebäude:

Zuerst fahren wir mit dem Lift in die zweite Etage. Hier betreten wir die Kantine und nehmen die Tortenstückchen und die Dosen mit. Im Computerraum alle Zettel, Zeitungen und Notizen mitnehmen und vor allen Dingen das Buch nicht vergessen. Im Make-Up-Raum lassen wir den Spiegel aus dem Mülleimer mitgehen. In Elviras Raum nehmen wir alles mit Ausnahme der Strümpfe mit. Am Ende des Ganges liegt der Typing-Pool, den wir sogleich betreten und auch hier die Notizen an uns nehmen, die Diskette aus der Diskettenbox entwenden und den Radiorecorder (für "Telekinese") mitnehmen. Im Office des Direktors nehmen wir die drei Flaschen und den Aschenbecher mit. Die Hexe im Kostümraum kann man ganz einfach beseitigen, indem man ständig auf ihr Auge zielt. Das Auge einstecken, umdrehen, Licht anschalten und die Zauberrobe, den Laborkittel und den Degen (eine gute Waffe) einstecken. Zurück zum Lift und hinunter in den Keller... Hier treffen wir auf einen Indianer (den Hausmeister), mit dem wir uns kurz unterhalten, wobei wir ihn NICHT beleidigen und stets höflich bleiben sollten. Aus dem Putzraum das Bleichmittel und den Eimer mitnehmen. So, jetzt gönnen wir uns erstmal eine kleine Verschnaufpause, in der wir ein paar Zaubersprüche mixen können. Zum einen solltet Ihr Euch ein paar "Unsichtbare Schild"-Sprüche mixen, einige "Heilende Hände", einige "Schutz"-Sprüche mittels der Blechdosen, "Glück" (denn wir haben ja das Kleeblatt), mit Hilfe des Popcorns, Kaugummis und der Kuchenstücke noch einige "Unterwasseratmung" und zum Schluß noch ein paar "Eispfeile". (Den Schlüssel im gegenüberliegenden Raum und den Kupferstab könnt ihr beim nächsten Mal holen, wenn ihr über "Feuerbälle" verfügt. Nun wieder zurück zum Fahrstuhl und in die Empfangshalle. Hier betreten wir anschließend die Filmstudios...

### Das geheime Haus (Studio 2):

Wir haben nicht alle Räume des Hauses erwähnt: schaut Euch einfach mal um. Es gibt eine Menge toller Gegenstände, die man aufsammeln kann (aber leider nicht benötigt). Nachdem wir erneut bewiesen haben, daß wir mit dem Code-Wheel umgehen können, werden wir wiederum einige harte Rätsel zu lösen haben. Am Anfang sollte man nach links gehen und von der rechten Ritterrüstung den Handschuh und den Helm mitnehmen. Des weiteren benötigt man aus diesem Raum den Eimer links neben dem Kamin. Außerdem ist es wichtig, alle Glasgegenstände

aus der Vitrine mitzunehmen, denn diese benötigen wir für die Fallensuche. Als nächstes betreten wir das kleine Wohnzimmer. Hier nehmen wir aus den Schubladen das Gebetbuch und das Vorhängeschloß (vom Aquarium lassen wir zunächst die Finger!). Wir verlassen diese Räume und gehen die Treppe hinauf. Hier sollten wir darauf achten, den ersten Raum rechts nicht ohne "Feuerschild" zu betreten, da wir sonst von vorne anfangen können. Wir gehen also nach links und betreten das Kinderzimmer, aus dem wir die drei Bauklötzchen mitnehmen. Jetzt gehen wir zurück in den Raum mit den Rüstungen (oder was davon noch übrig ist) und bleiben zwei Schritte vor der geisterhaften Erscheinung stehen. Nun legen wir ein Bauklötzchen in den Raum und sputen uns, sofort nach vorne zu kommen, öffnen die Tür zur Bibliothek und betreten den Raum, bevor der Geist wieder den Eingang versperrt. Hier lesen wir alle Bücher komplett durch, denn sie bieten eine Menge wichtiger Informationen, die für den weiteren Verlauf des Spieles von Bedeutung sind. Außerdem heben wir den Zettel auf, der aus einem der Bücher fällt, und stecken ihn in unser Inventar. Dann begeben uns nach rechts ins Esszimmer. Dort angekommen nehmen wir alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist. Aus der einen Flasche Wein mixen wir uns einen "Mut"-Spruch und schauen in den Serviceaufzug. In der Speisekammer angelangt, ziehen wir die Stiefel eines der Toten an, brauen uns mit Hilfe der Notizen oder Zeitungen einen "Feuerball". Danach drehen wir uns um und stecken die Lebensmittel ein (nicht essen!). Jetzt noch den Füller und die Schlüssel ablegen und warten... Mmm, das ist nun die Frage, wie man sich in einer kalten Speisekammer aufwärmen kann... Versucht doch mal, einen "Feuerball" auf die Tür zu feuern. Danach hört Ihr eine kleine Glocke und schon kurze Zeit später kommt ein Zombie in die Kammer, den es zu beseitigen gilt. Wir gehen nun durch die Tür und betreten links die Küche. Hier nehmen wir alle Töpfe und Messer mit, außerdem rechts auf dem Regal die kleine gelbe Dose, in der sich Klebstoff befindet. Außerdem ist es wichtig, die Eier mitzunehmen, da diese unter anderem für den Auferstehungs"-Spruch vonnöten sind.

Nun der Kellertreppe nach unten folgen und links das Labor betreten. Hier solltet Ihr das Gehirn ("Untotenabwehr") und alle Reagenzgläser mitnehmen. Als nächstes gehen wir wieder hoch und verlassen die Küche durch eine andere Tür, brauen uns einen "Mut"-Spruch und wenden ihn an. Außerdem mixen wir uns an dieser Stelle noch einen "Untotenabwehr"-Spruch, den wir sofort abfeuern, wenn wir einen Schritt nach links wagen. Der Zombie ist nun verschwunden und wir können ungehindert die Küche betreten. Als nächstes gehen wir in das Schlafzimmer direkt gegenüber dem Kinderzimmer. Wichtig ist hier, daß unser "Mut"-Spruch noch anhält. Wenn der Traum dann zu Ende ist, nehmen wir das Kopfkissen ("Zielsicherheit") und die darunter befindliche Stimmgabel. Mit der Stimmgabel können wir den Vampir auf dem Dachboden vernichten, indem wir sie sofort "benutzen", sobald wir den Dachboden betreten. Das Fensterglas zerbricht und der Vampir wird durch einen Sonnenstrahl verbrannt. Als nächstes gehen wir in der Reihenfolge zwei Räume weiter und betreten das andere Schlafzimmer des Regisseurs. Hier schauen wir unter das Bettlaken und nehmen die Bilder, Drehbücher und die Schlüssel an uns. Den Geist kann man ganz einfach erledigen: entweder feste draufhauen oder "Eispfeile" benutzen. Als nächstes klicken wir unterhalb des Bettes nochmal die Maustaste an und siehe da: ein roter Knopf erscheint, den wir sogleich betätigen. Der Zugang zu einem Geheimraum hinter dem Bett wird nun frei. Dort reißen wir den Kelch und die zehn schwarzen Kerzen an uns. Allerdings solltet Ihr Euch beeilen, da ein Feind von oben bereits auf Euch lauert...

Als nächstes solltet Ihr Euch als Chemiker verkleiden. Die Bilder dazu habt Ihr bereits im Schlafzimmer gefunden. Ihr könnt Euch in das Labor des Chemikers wagen. Falls er Euch nicht als seinen Mitarbeiter anerkennt, habt Ihr beim Verkleiden einen Fehler gemacht. Sollte dies nicht der Fall sein, mischt das starke Gift (die richtige Formel findet Ihr auf dem Blatt aus der Bibliothek). Mit diesem Gift müßt Ihr das Fleisch vergiften und es den Piranhas im oberen Schlafzimmer zu fressen geben. Danach könnt Ihr getrost in das Aquarium hineinfassen und den Schlüssel "taken", der den Tresor hinter dem Bild links öffnet. Im Tresor befindet sich die Friedenspfeife des Indianers - gut aufheben! Jetzt wird es langsam Zeit, ein paar neue Zaubersprüche zu mischen. Bevor Ihr das tut, kontrolliert Eure Spielstufe (Level) und benutzt den "Gehirnverstärker", der es ermöglicht, mehrere

Sprüche aus einer Mixtur zu brauen. Ihr könnt nun getrost das Haus verlassen und Studio 1 betreten.

Das Insekten-Labyrinth (Studio 1):

Sollte man erst ab Stufe 6 betreten, da "Nova" (mittels Haarspray und Alkoholflaschen) erst ab Stufe 9 gebraut werden kann und von großer Wichtigkeit ist! Die kleinen Spinnennetze kann man mit einem "Eispfeil" zerstören. Am Anfang sollte der Fahrstuhl auf "Ein" geschaltet werden. Auf Eurer Suche nach Elvira werdet Ihr auf allerhand Kristalle und Pilze stoßen, die Ihr unbedingt einsammeln solltet. Die Insekten haben alle Ihre empfindlichen Stellen, die es zu treffen gilt:

die Stechmücken unmittelbar am Rüssel, die Raupen am Mund, die kleinen Spinnen am Hinterleib, die kleinen Maden überall und die großen Würmer in den Höhlen zwischen den Augen. Das Labyrinth erstreckt sich auf vier Ebenen, die jeweils eine Menge Gegner aufweisen. In der ersten Ebene kommt Ihr zu einem See, in dem Ihr ein Seil findet (das Ihr allerdings jetzt noch nicht nehmen könnt, da Ihr noch keine Fischreste für den 'auftrieb'-Spruch besitzt. Ihr müßt also später nochmal hierher zurück).

Das Seil wird übrigens von einer Art Krebs bewacht, den Ihr zwei- bis dreimal aufs Auge schlagen müßt, bevor er es hergibt. Solltet Ihr ins Wasser gehen, vergeßt die "Unterwasseratmung" nicht. In der zweiten Ebene findet Ihr eine Bann-Schriftrolle, die von einem Skorpion bewacht wird (sofort zuschlagen!). Seine empfindlichste Stelle ist der Stachel. Sollte er Euch stechen, muß euer Körper sofort entgiftet werden ("Gegengift" durch orangefarbene Pilze). Auf der dritten Ebene wieder alles einsammeln und die vierte und letzte Ebene betreten. Hier stoßt Ihr zunächst auf den Direktor, eingewickelt in ein Spinnennetz. Benutzt "Telekinese", um an seine Brieftasche zu kommen, in der sich der Schlüssel für den Fahrstuhl befindet.

Danach müßt Ihr die Aufmerksamkeit der Riesenspinne auf Euch lenken (mittels "Eispfeil" oder "Feuerball") und gegen sie kämpfen. Der Kampf ist nicht gerade einfach, denn auch hier muß der Körper wieder dementsprechend geheilt werden. Nachdem die Riesenspinne weg ist, sucht das Spinnennetz (vergeßt nicht, beide Gitter zu schließen). Hier werdet Ihr auf Elviras Doppelgänger stoßen: Klickt ihn an und Ihr werdet Euer blaues Wunder erleben! Er verwandelt sich in ein Insekt, dem Ihr am besten einen "Nova"-Spruch entgegenschleudern solltet. Nehmt den Tomahawk, geht zurück zum Fahrstuhl, fahrt in die erste Ebene... geschafft! Wieder draußen.

Bei der Betreibung des Fahrstuhles ist es wichtig zu wissen, daß er nur dann funktioniert, wenn beide Türen geschlossen sind. Ihr solltet also immer beide Türen schließen, wenn Ihr gefahren seid, um den Fahrstuhl - vielleicht auch einmal von einer anderen Ebene aus - benutzen zu können. Mit den im Labyrinth erbeuteten Pilzen und Kristallen könnt Ihr nun "Blitzstrahl" (blauer Edelstein und Stimmgabel) bzw. Schraubenschlüssel), "Suche Magie", "Waffenverzauberung", "Kräuterheilung" und "Magieabsorber" (orange-rotfarbener Edelstein und Handtuch bzw. Schwamm) mixen. Wir verlassen Studio 1 und betreten Studio 3.

Der Friedhof, die Kirche, die Katakomben (Studio 3):

Da auf dem Friedhof nichts Besonderes herumliegt, was man eventuell einstecken könnte, solltet Ihr so schnell wie möglich nach vorne, direkt zur Kirche laufen, denn die Fledermäuse (Vampire) kosten euch nur unnütz Energie. In der Kirche angelangt, nehmen wir die Gegenstände vom Altar und brauen uns eine "Heilige Barriere". Das Gebetbuch von der Kanzel nehmen und unbedingt aufbewahren. Dem Priester können wir vorerst nicht helfen; wir werden ihn aber später ins Leben zurückholen. Nun schieben wir die Kanzel zur Seite und siehe da: Ein weiterer Geheimgang wird frei. Wir begeben uns sofort nach unten, schlagen den beiden Frauen mehrmals auf den Kopf, schieben die Platte zur Seite und klettern nach unten. Auch hier ist es wichtig, ständig aufmerksam zu sein und in keine Falle zu laufen. Das Seil kann man durchschneiden, das Laufen über den Kontakt sollte man vermeiden. Jeweils das Hindernis nur anklicken und die zutreffende Option anwählen. Nehmt Euch in acht: es lauern noch genügend Gefahren, wie z.B. zahlreiche Ritter und Trolle. Wichtig ist hier, daß man zum Schluß die komplette Verkleidung des Zauberlehrlings anzieht, damit der Meister seinen Schüler auch erkennt. Die

richtige Antwort auf seine Frage lautet "Hatte Fleischvergiftung". Nachdem Ihr auch hier den Elvira-Doppelgänger fertiggemacht habt, nehmt schnell noch die Kriegslanze mit und begeben Euch auf dem schnellsten Weg wieder nach oben, was keine leichte Aufgabe ist! Doch das ist noch nicht alles: Sobald Ihr aus den Katakomben draußen seid, erscheint hinter Euch der sogenannte "angel of Death" (Todesengel), den Ihr erledigen müßt.

Auch das ist keine leichte Übung und erfordert eine Menge Kraftpunkte, aber wir wollen Euch verraten, wie man es macht. Sobald er erscheint, plaziert Ihr direkt vor ihm eine "Heilige Barriere". Ihr selbst dürft Euch nicht bewegen(!), da der Spruch sonst verlorengeht. Jetzt noch schnell zwei "Heilige Blitze", einen "Nova" und einige "Feuerbälle" auf ihn werfen und Ihr seid ihn los... (Hierfür benötigt man mindestens einen zusätzlichen K.P.-Trunk). Auch diese Aufgabe hätten wir hiermit gelöst. Allerdings müssen wir jetzt nochmal schnell zurück in das Insekten-Labyrinth, da wir noch das Seil mittels "Unterwasseratmung" und "Auftrieb" (Fischreste) aus dem See holen müssen.

Das Finale:

Wie Ihr Euch sicherlich schon denken könnt, befindet sich die richtige Elvira im geheimen Haus. Wir begeben uns also direkt dorthin (gehen nicht über Los und ziehen keine 4000 DM ein). Hier nehmen wir das Barometer rechts von der Wand, verwandeln es in eine "Sturmbeschwörung" und gehen über den Dachboden aufs Dach (Leiter nicht vergessen).

Den Kupferstab befestigen wir am Schornstein und kaum haben wir die "Sturmbeschwörung" ausgesprochen, nähert sich auch schon ein kräftiges Gewitter. Wenn alles vorbei ist, gehen wir runter in den Keller zu unserem Frankenstein-Monster, stellen den rechten Hebel nach ganz oben und legen den linken Schalter um. Frankenstein erwacht zum Leben. Wir lassen ihn ein paar Schritte in den Raum gehen und schneiden ihm mit der Drahtschere aus Elviras Auto die Drähte ab. Danach nehmen wir sein Metall-Stirnband, seinen Skalp und sein Gehirn.

Wir öffnen die hinter ihm liegende Tür und begegnen Elvira. Wir nehmen ihr die Fesseln ab und als Dank läßt sie uns in ihre Umkleidekabine ein. Das Herz auf dem Regal und den kleinen indianischen Beutel nicht vergessen! Jetzt müssen wir eigentlich nur noch den Priester ins Leben zurückholen, dann haben wir schon fast gewonnen. Wir laufen also schnell zurück in die Kirche, brauen uns den "Auferstehungs"-Spruch (Zutaten: Eier, Herz, Gehirn, sein Gebetbuch und Skalp). Danach veranlassen wir den Priester, auf dem Parkplatz einen Kreis mit einem Pentagramm aus Menschenblut zu malen, damit hat er sein Soll erfüllt (hierfür benötigen wir den Kelch mit dem Blut aus dem Geheimraum). Falls er nicht weiß, wie er das machen soll, geht einfach nochmal in die Bibliothek und lest Euch die jeweiligen Bücher durch. Als nächstes gehen wir zum Indianer, händigen ihm die Friedenspfeife aus und bitten ihn, die Kriegslanze, den Beutel und das Tomahawk zu heiligen. Jetzt kommt unsere letzte und schwierigste Aufgabe: Wir müssen Cerberus, den Höllenhund, aus der Hölle rufen und ihn vernichten.

Als nächstes laufen wir also zum Parkplatz und sehen dieses wunderschöne Pentagramm. Hier müssen wir die schwarzen Kerzen aufstellen. Danach brauen wir uns den "Dämonenbann" (Seil und "Bann-Schriftrolle"). Jetzt zünden wir die Kerzen an und benutzen den Medizinbeutel, worauf Cerberus auch gleich erscheint. Nun schnell den "Dämonenbann" aussprechen. Sobald dieser aufhört zu wirken, werfen wir die Kriegslanze. Zum Schluß noch mit Hilfe des Tomahawk das Herz zerschmettern und schon habt Ihr gewonnen!

Notwendige Zaubersprüche sind:

Auftrieb

Dämonenbann

Eispfeil

Feuerball

Gegengift

(Heilende Hände)

Heilige Barriere

Heiliger Blitz

Hirnverstärker

(Kräuterheilung)

Mut

Nova

Sturmbeschwörung

Suche Fallen

Telekinese

Unterwasseratmung

Untotenabwehr

(Wundheilung)

Die anderen Sprüche sind zwar von Zeit zu Zeit recht nützlich, werden aber nicht unbedingt benötigt, um das Spiel zu lösen.