

Elvira 2 Komplettlösung

Studioeingang und Parkplatz

Den Stein und das vierblättrige Kleeblatt einheimsen. Verschafft euch durch einen gezielten Steinwurf ins Fenster der Eingangstür Zutritt zum Pförtnerhäuschen. Wagt einen Blick in die Abstellkammer und schnappt euch die Schlüssel des Wächters. Bevor ihr nun mit Hilfe der Schlüssel das Schalterpult aktiviert und das Tor öffnet, sammelt alles Papier von der Pinwand ein. (Feuerbälle)

Aus Elviras Caddi besorgt man sich Drahtschere und Schraubenschlüssel.

Büroräume des Studios

Mit dem Lift ab in den zweiten Stock.

Kantine: Essbare Dinge, z.B. Törtchen für Unterwasseratmungs-Zauber.

Computerraum: Buch (Gedankenschild) und Notiz (Feuerbälle) mitnehmen.

Kostümraum: Hexe mit Eisdolchen vernichten (Auge für Zauberspruch aufheben). Das Kostüm ganz links ins Inventory ziehen; Degen als Waffe benutzen.

Make-up Raum: Im Mülleimer findet sich ein Spiegel (Illusion)

Direktorszimmer: Alkoholflaschen (Mut), Aschenbecher (Suche Fallen einstecken).

Elviras Garderobe: Nagelfeile, Taschentücher, Handtuch, Zeitung, Popcorn, drei Dosen Haarspray und den Lockenstab aus dem Schminkkoffer einsacken.

Schreibzimmer: Neben der Postkarte, dem Kalender, der Notiz (Feuerbälle) schnappt man sich die Diskette (Hirnverstärker) aus der Diskettenbox und das Radio (Telekinese).

Keller

Haltet mit dem Indianerhäuptling ein kleines Plauderstündchen, er verrät euch hilfreiche Tipps. Den Feuerlöscher (Feuerschild), Elviras Bild (Feuerbälle) und den Medizinbeutel einstecken. Der Raum hinter dem Häuptling birgt einen Schlüssel und einen Kupferstab. Bevor Ihr Euch jedoch diesen unter den Nagel reißen könnt, muss einem Monster mittels Feuerbällen (erst ab Erfahrungsstufe 4 !!!) richtig eingeheizt werden. In der Abstellkammer findet sich Bleiche, Waschmittel, Eimer, Pumper, Mop und Besen.

Studio 2:

Gleich nach links durch die Tür. Klaut der rechten Ritterrüstung Helm und Handschuh und läuft durch das Wohnzimmer rüber zum Arbeitszimmer. In der Schublade des Schreibtisches liegt ein Vorhängeschloss und ein Gebetsbuch (Gedankenschild). Zurück im Wohnzimmer verwandelt man die Glasvasen in „Suchende Fallen“ - und ein Kohleneimer in einen „Schutzschild“-Spruch. Verlässt nun den Raum und erklimmt die rechte Treppe in den ersten Stock. Am linken Ende des langen Flurs führt euch die linke Tür ins Kinderzimmer. Krallt euch dort die Bauklötze und entfleucht erneut ins Wohnzimmer. Um den Geist vom Eingang zur Bibliothek wegzulocken, stellt man sich direkt vor das Gespenst, tritt einen Schritt zurück und legt einen Bauklotz auf den Boden. Sobald das Schwebende Bettlaken auf einen zustürzt, spurtet man zur Tür und öffnet diese schnell. Die dahinter befindliche Bibliothek bietet so dies und das an nützlichem oder schwachsinnigem Geschreibsel. Lesenswert sind hierbei nur die Bücher über Gifte und Dämonenbeschwörung. Die aus dem Giftmischerbuch herausflatternde Formel gut aufheben. Zurück in der Eingangshalle des Spukhauses sollte man vor der Treppe in den ersten Stock alle nicht benutzten Gegenstände horten. Behaltet jedoch immer einige Zauberezutaten für wichtige Sprüche wie Feuerbälle, Schutzzauber etc. zurück.

Steckt im Esszimmer alles, was nicht niet und nagelfest ist, ein. Der Wein wird sogleich in einen Mut-Spruch verwandelt, die Gläser in „Suchende Fallen“-Zauber. Werft jetzt einen kurzen Blick in die Durchreiche - Ihr

werdet in Ohnmacht fallen und in der Speisekammer wieder aufwachen. Hier zieht man sich die Stiefel des toten Bikers an, lässt seinen Schlüsselbund und den Füller zurück, nimmt den Käse, Fleisch, Wein und Brot an sich und zaubert sich einen ordentlichen Feuerball, welcher gegen das Thermostat an der Tür geschleudert wird. Bewaffnet Euch nun schnell mit Eisdolchen, einigen Schutzzaubersprüchen und eurem Degen in „Berserk“-Option, denn kurz nach Ertönen der Alarmglocke erscheint ein recht unangenehmer Kamerad, den es niederzumetzeln gilt. Begeht euch danach in den Keller (die Treppe runter). Die Tür gleich links führt in ein Labor. der Glaskolben (Gegengift), das Gehirn (Untoten vertreiben), das Herz und alle Reagenzgläser sollten in eurer Inventar wandern. Man verlässt den Keller wieder und betritt die Küche (Tür gegenüber der Vorratskammer). Hier wird ein „Untotenvertreiben“-Spruch hergestellt, ein „Mut“-Zauber aktiviert und auf der Stelle weiter in den Korridor gehastet. Dort gleich nach links drehen und den eben gemixten Untoten-Spruch anwenden. Das sollte genügen, um den Zombie zurück in sein kaltes Grab zu schicken. Die Zeit ist nun reif für eine große Zaubermix-Orgie: Aktiviert einen „Gehirnverstärker“ und schickt euch an, folgende Sprüche herzustellen; Wiederbelebung (Käse, Bleiche und Fleisch), Telekinese (Radio), Schutzschild (Eimer), Glück (Hufeisen im Eimer), mehrere Feuerbälle (Zeitung, Notiz, Taschentücher, Kalender usw.), einige magische Muskeln (Dosen, Messer, Pfannen und Töpfe), sowie Eisdolche, heilende Hände und unsichtbare Schilde. Räumt alles aus der Küche raus und schafft es zu Eurem Hauptlager vor der Treppe. Anschließend links die Stufen hinauf ins Badezimmer, Schwamm und Handtuch eingesteckt. Dann nach rechts gedreht und in das Zimmer vor Euch geeilt.

Hier das Bettlaken vom Schlafgemach reißen und den erscheinenden Geist mit einigen Eisdolchen und evtl. ein paar Degenhieben dorthin befördern, wo seinesgleichen ja sowieso hingehört. Das Skript und die Fotos, die der bedauernswerte Tote bei sich hat, einstecken, den roten Knopf unter dem Bett drücken, und ab in den geheimen Raum. Greift euch so schnell wie möglich den goldenen Kelch und die schwarzen Kerzen. Seht zu dass ihr nicht länger als nötig hier herumlungert, außer ihr wollt vielen lästigen Fledermäusen als kleiner Snack für zwischendurch dienen! Am linken Ende des Flurs, gegenüber vom Kinderzimmer befindet sich das Traumzimmer. Bevor wir uns hier umsehen, schützen wir unser zartes Gemüt mit einem kräftigen „Mut“-Zauber. Auf dem Bett liegt ein Kissen und eine Stimmgabel. Beides verschwindet in unseren Taschen und wird zu den anderen Gegenständen am fuße der Treppe befördert. Jetzt sollten wir unseren kleinen Helden mal einer kleinen Verwandlung unterziehen. Dazu begeben wir uns in den zweiten Stock der Büroräume des Studios, legen den Laborkittel aus dem Kostümraum an (hängt unter einer Militärjacke) und vervollständigen unser Assistenten-Outfit im Make-up Raum mittels passendem Bart, Perücke, falschen Zähnen und Brille. Vergleicht euer Aussehen mit dem des Assistenten auf dem Foto - seht ihr genauso aus ? Gut dann kann's ja zurück in den Keller des Spukhauses, ins Labor des Professors gehen. Vergewissert Euch vorher, dass ihr im Besitz der Formel für das starke Gift (aus dem Buch der Bibliothek) seid. Dem schwer beschäftigten Wissenschaftler bietet man bereitwillig seine Hilfe an und bittet ihn dann, das tödliche Gebräu zu mixen. Macht euch jetzt auf den Weg ins Arbeitszimmer. Dort trinkt man ein Stück Fleisch mit dem frisch hergestellten Gift, serviert es den gefräßigen Fischen im Aquarium und ist somit in der Lage, den darin befindlichen Schlüssel, ohne angeknabbert zu werden, herauszufischen. Dieser Key öffnet den Tresor, der sich in der Wand hinter dem Bild befindet (um ihn zu öffnen, zieht man den Schlüssel mit der Maus in die MITTE des Tresors, also nicht auf das Schloss !). Das stark vermisste Rauchgerät des Indianers ist der Lohn für all die harte Knobelarbeit. An der Treppe schnappt man sich sodann die Stimmgabel und eilt links die Treppe rauf, weiter bis in den Speicher. Schlägt die Stimmgabel an, sobald ihr den Raum betretet. Das Fenster in der Decke zerbricht daraufhin; der schauderhafte Vampir verpufft im einfallenden Lichtstrahl zu Staub. Bevor's jetzt in Studio 3 geht, holt euch noch geschwind aus der Speisekammer euren Füller und den Schlüsselbund. Verwandelt beide kalten Gegenstände in den „Frostklinge Spruch.

Studio 3

Sprintet über den Friedhof zur Kapelle. Nehmt dorthin auf jeden Fall Waffen, Rüstungen, Reagenzgläser, Kruzifix, Kissen, Handtücher, Flaschen, einige Metallgegenstände, den Spiegel, Haarspray und die Zauberverkleidung (aus Kostüm- und Make-up Raum) mit. In der Kapelle schnappt man sich das Gebetbuch (Vorsicht: für keinen Spruch verwenden), schmiedet sich schon mal etliche Zaubersprüche, füllt die Reagenzgläser mit Weihwasser und verwandelt gleich eines der gefüllten Gläser zusammen mit dem Kruzifix in einen „Segnen-Zauber“ dieser steigert die Schlagkräftigkeit unserer Waffen gewaltig. Verrückt nun das Rednerpult (einfach ins Inventory ziehen), öffnet die Falltür und steigt die Stufen hinab. Die angeketteten Wäch-

terinnen sollten schleunigst ins Jenseits geschickt werden; dann die Steinplatte anheben und weiter nach unten steigen. Die einzelnen Ebenen sind voll gespickt mit allerlei Fallen. Seid also auf der Hut und bahnt euch am besten anhand unserer Karten den gefährlichen Weg durch die Dungeons. Im zweiten Level findet man einen magischen Dolch. Wendet auf diesen den „Frostklinge“-Zauber an - Ihr erhaltet die wirkungsvollste Waffe des gesamten Spiels. In einer Kiste der vierten Ebene fristen Fischgräten (Auftrieb-Spruch) ihr jämmerliches Dasein. Der Schlüssel für die Truhe liegt übrigens unter der danebenstehenden Kiste. Die Flaschen mit roter Flüssigkeit solltet ihr bei Mangel an Magiepunkten zu euch nehmen. Spätestens in der sechsten Ebene ist es an der Zeit, das Zaubererkostüm anzuziehen, denn hier begegnet uns der große Meistermagier persönlich. Da er uns für seinen Lehrling hält, hätte er ganz gerne gewusst, wo wir so lange gesteckt haben - erzählt ihm einfach, ihr hättet eine Fleischvergiftung gehabt. Der mächtige Zauberfuzzi scheint mit dieser Ausrede zufrieden und trollt sich seiner Wege. Im gleichen Level findet man auch Elvira, die sich jedoch als billige Kopie entpuppt - killt sie, krallt euch die Lanze und begeben euch zurück zur Kapelle. Noch bevor ihr sie betretet, ist es ratsam abzuspeichern, denn in der heiligen Stätte wartet bereits der Todesengel auf wackere Abenteurer wie euch. Um ihn zu plätten, startet man einen „Heilige-Barriere“-Zauber und schleudert dem Guten möglichst starke Angriffssprüche entgegen. Studiowechsel ist jetzt angesagt.

Studio 1

Macht einen kleinen Abstecher zu Eurem Lagerhaufen, um Euer Zauberspruchkonto wieder aufzubessern. Nehmt wie immer Rüstung, Waffen und außerdem das gelbe Pulver in der Flasche und die Nagelfeile mit. Nach dem letzten Dungeon-Trip wird euch dieser eher wie ein Kindergeburtstag vorkommen. Benutzt die unterwegs gefundenen Kristalle und Pilze für Zaubersprüche. Sucht als erstes den Lift und schaltet ihn ein. Im ersten Stock taucht man unter Zuhilfenahme eines „Unterwasseratmung“-Zaubers in die Tiefen des Sees, reißt sich unten das Seil unter den Nagel und spricht den „Auftrieb“-Zauber aus. Als nächstes metzelt man den Skorpion im zweiten Stock nieder. Die Bannrolle, die er bewacht hat, wird selbstverfreilich mitgenommen. An einem Schacht im vierten Stock ergreift ihr das rechte Seil, schwingt euch über das Loch und klickt auf den Durchgang, sobald ihr ihn erspäht. In dem dahinter liegenden Labyrinth trifft ihr auf den in einem Spinnenkokon eingewebten Regisseur. Seine Brieftasche wandert mittels „Telekinese“ in unseren Besitz, der darin enthaltene Schlüssel öffnet die Fahrstuhltüren. Doch bevor wir uns dem Lift widmen, lenken wir uns dem Lift widmen, lenken wir die Aufmerksamkeit der Spinne auf uns. Durch einen kleinen Eisdolch veranlassen wir das Biest uns zu verfolgen. Wer Lust hat, darf die Spinne jetzt mit allen möglichen Kampfzaubersprüchen in die Knie zwingen; wer dem Ungeziefer lieber kampfflos entkommen möchte, sollte sie zum Aufzug locken, durch die beiden Türen hindurchgehen und diese auch gleich wieder hinter sich schließen. Egal wie Ihr euch entscheidet, hinter den beiden Lifttüren geht's weiter bis zu einem Loch in der Wand. Springt hier nach unten ins Netz der Spinne, tötet das zweite Elvira-Plagiat, schnappt euch den Tomahawk, lasst euch aus dem Netz fallen und verlässt das Studio.

Das Finale

Die Rettung Elviras steht kurz bevor! Begeben euch dazu ins Studio 2, nehmt das Barometer von der Wand und verwandelt es in einen „Sturmbeschwörung“-Spruch. Aus dem Malerzimmer im ersten Stock holt man die Streichhölzer (in einer Teekiste), schleppt die Leiter auf den Dachboden (der einst Behausung des Vampirs) und stellt sie ans zerbrochene Dachfenster. Auf dem Dach befestigt man den Kupferstab am Kamin und spricht den Sturm-Zauber. Nun statten wir Herman Monster im Keller einen kleinen Besuch ab. Den Hebel rechts von ihm drücken wir ganz nach oben, den linken Hebel legen wir einfach um. Franky beginnt auf uns zuzulaufen. Ist er weit genug von der Tür hinter ihm entfernt, schneidet man die Kabel an seinem Kopf durch (Achtung: ein Schlag von ihm und ihr seid auf der Stelle tote Retter!). Das Metallband an seinem Kopf („Schutz“), sowie Skalp und Gehirn gut aufbewahren. Im Raum hinter der Tür treffen wir endlich auf die richtige Elvira! Außerdem ist hier der Magische Medizinbeutel verborgen. So, nun dürftet ihr im Besitz aller „Wiederauferstehung“- Spruch Zutaten (Bannrolle und Seil) sein. Stellt beide Sprüche her und beschafft euch (solltet ihr sie noch nicht dabeihaben) die 10 schwarzen Kerzen, den goldenen Kelch mit Blut den magischen Beutel, die Lanze, den Tomahawk, die Friedenspfeife und die Streichhölzer. Kehrt in die Kapelle (Studio 3) zurück und erweckt den Priester zum Leben.

Auf seine Fragen ist folgende Antwortenkombination zu geben:

Frage 1 - Antwort 1

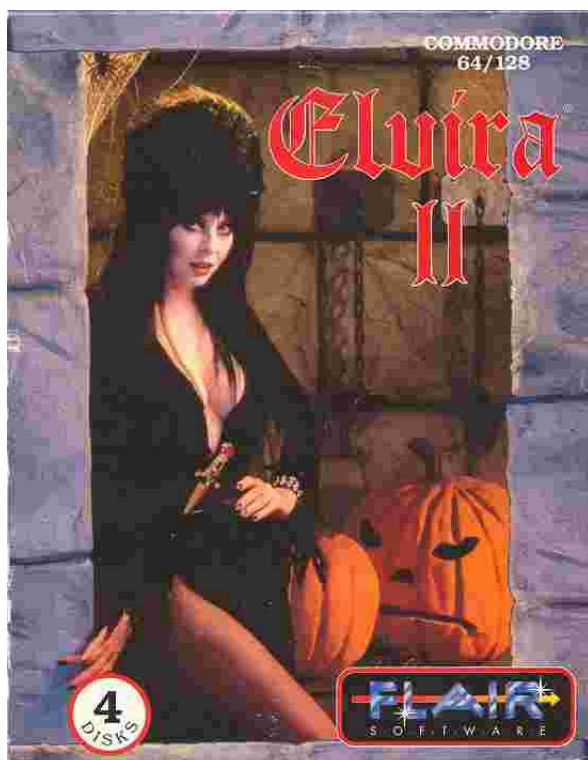
Frage 2 - Antwort 2

Frage 3 - Antwort 2

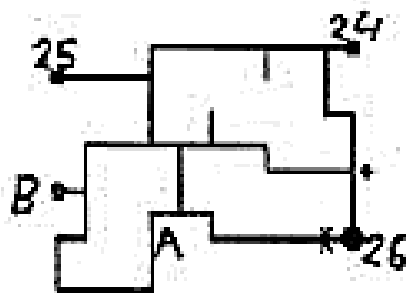
Frage 4 - Antwort 1

Bevor wir nun dem Priester zum Parkplatz folgen, eilen wir zum Indianerhäuptling und geben ihm Pfeife, Lanze, Beutel und Tomahawk. Dieser freut sich über sein Pfeiferl und heiligt uns dafür die drei magischen Waffen. Legt euch die drei Waffen und den Dämonenbann griffbereit zurecht und stürmt auf den Parkplatz. Da der Pfaffe schon brav das Pentagramm gepinselt hat, bleibt nur mehr, die schwarzen Kerzen aufzustellen, anzuzünden und den magischen Beutel zu benutzen, bevor uns Mister Cerberus persönlich die Ehre erweist. Jetzt schnell den Dämonenbann aussprechen und die heilige Lanze werfen. Mit dem Tomahawk schlagen wir dem gar grausamen Tyrann noch flink das Herz aus der Brust, und der liebe Cerbi reitet endgültig in die ewigen Jagdgründe zu seinen Ahnen ab. Das Monster ist tot, und ihr dürft nun endlich den Lohn für all die Qualen kassieren...

Eingetippt 12/2001 von Sam, Original aus dem Amiga Joker 07/92.

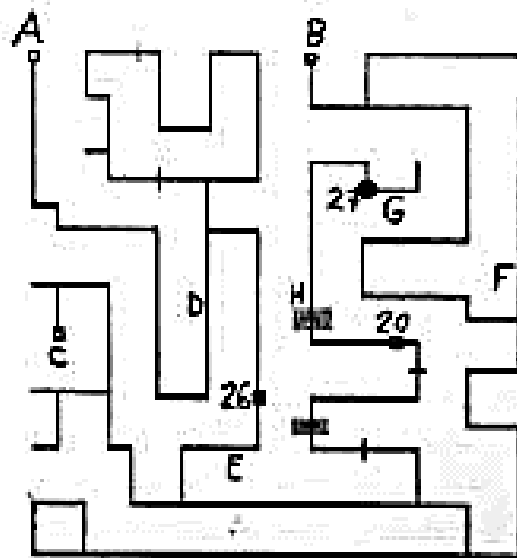


„Geist“



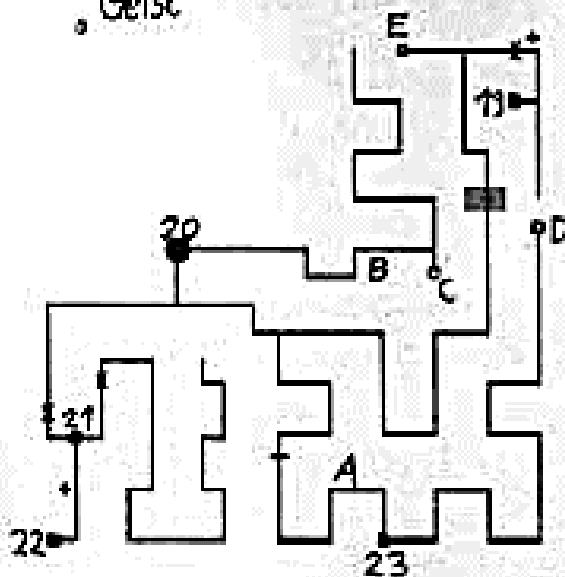
- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Schlüssel (Magiezerstörungsfalle)
- B = Raum mit Granat (Zombiefalle)
- X = Gitter
- + = Hebel

„Geist“

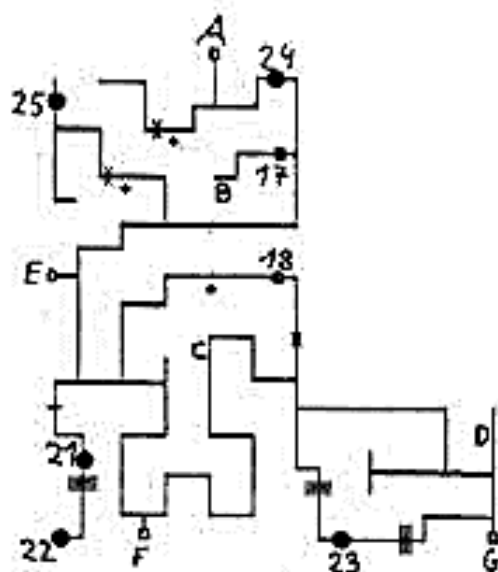


- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Raum mit Trank (Giftpfahlfalle)
- B = Raum mit Dolch (Kiste nicht öffnen!)
- C = Raum mit Trank (Zombiefalle)
- D = Schlüssel (Faden nicht zerschneiden!!!)
- E = Bohrer (Feuerballfalle)
- F = Trank (Magiefalle)
- G = Pfahl (Magiezerstörungsfalle)
- H = Trank (Faden zerschneiden!!!)
- X = Gitter
- + = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle

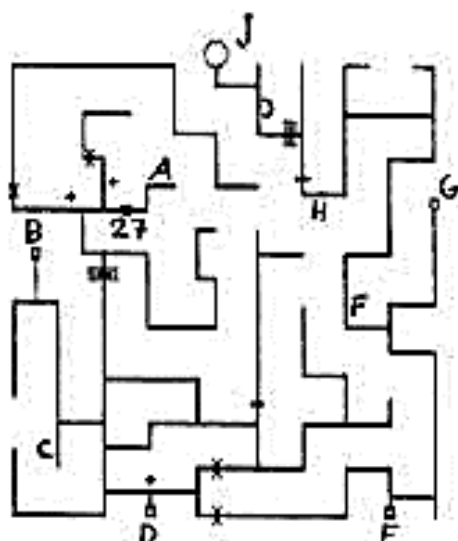
„Geist“



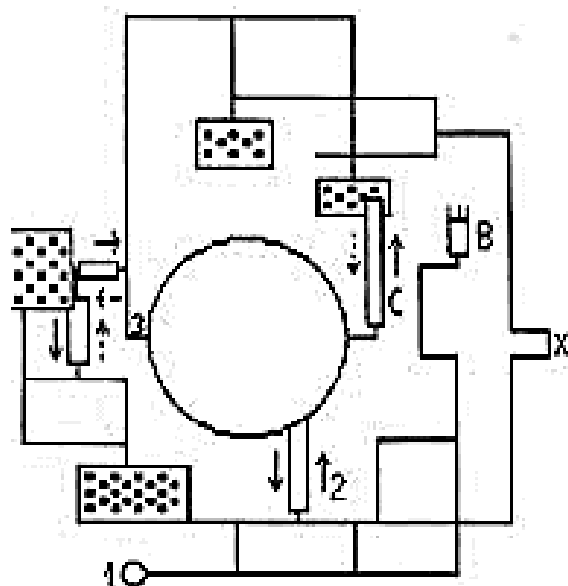
- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Schlüssel (Magiefalle)
- B = Hammer (Faden zerschneiden)
- C = Raum mit Fischgräte (rechte Truhe verschieben!!!)
- D = Raum mit Trank (Buchfalle)
- E = Raum mit Trank (Kiste verschieben!!!)
- X = Gitter
- + = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle



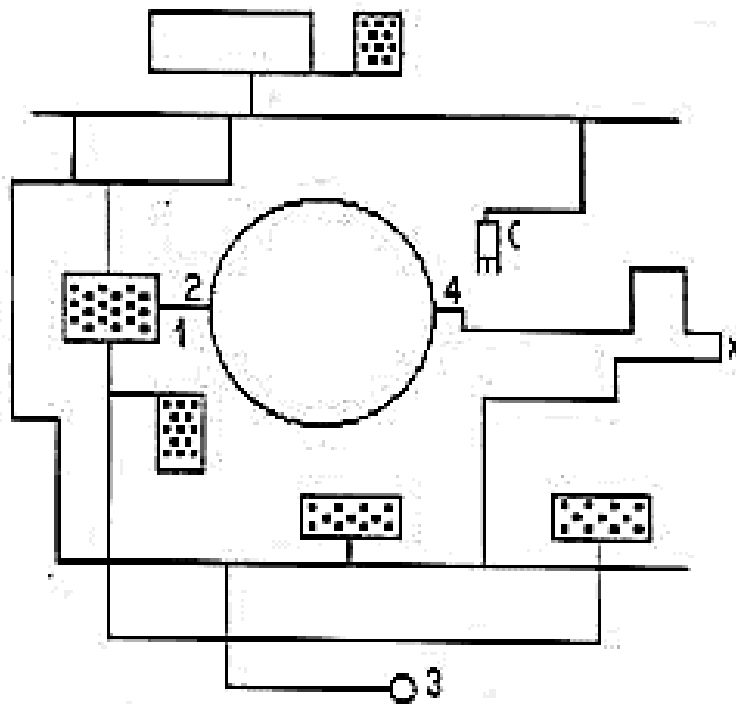
- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Raum mit rotem Rubin (Magiefalle)
- B = Schlüssel (Magiefalle)
- C = Schlüssel (Feuerballfalle)
- D = Kettensäge (Magiezerstörungsfalle)
- E = Raum mit Trank (Zombiefalle)
- F = Raum mit Trank (Giftpfahlfalle)
- G = Raum mit Porzellanvase
- X = Gitter
- + = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle



- = Aufgangsloch
- A = Trank (Magiezerstörungsfalle)
- B = Raum mit Axt (Kiste nicht öffnen!!!)
- C = Schlüssel (Magiefalle)
- D = Raum mit Quarz (Erdrutschfalle)
- E = Raum mit Trank (Giftpfahlfalle)
- F = Dolch (Giftspitzenfalle)
- G = Raum mit Trank (Zombiefalle)
- H = Trank (Faden nicht zerschneiden!!!)
- I = Zauberer
- J = Endgegner (Lanze)
- X = Gitter
- + = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle

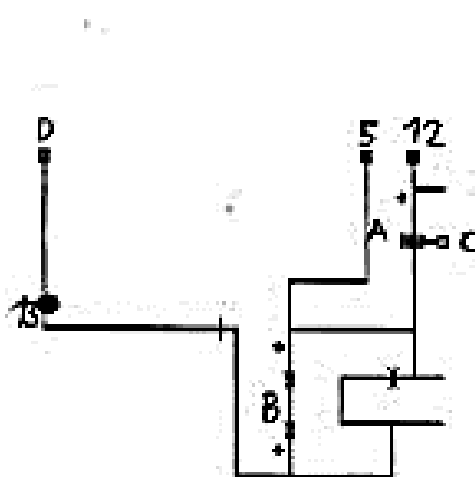


- Etage 3
- 1 = Ameisennest
 - 2 = Beim Hinunterlaufen des Ganges Absturz!!!
 - 3 = hier den rechten Faden zum Hinüberspringen benutzen
 - X = Fahrstuhl
 - = Höhle
 - = Aufstieg in die 4. Etage
 - = Abstieg in die 2. Etage
 - = Weg nach oben
 - = Weg nach unten

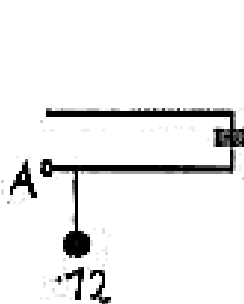


- Etage 4
 1= eingesponnener
 Regisseur
 2= Kampf mit
 Riesenspinne
 3= Von Wörnern
 und Ameisen

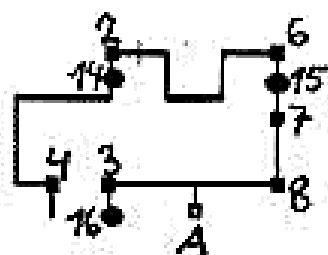
- bewachte
 Höhle mit Pilz
 4= Spinnennetz
 X= Fahrstuhl
 = Höhle
 = Abstieg in
 die 3. Etage



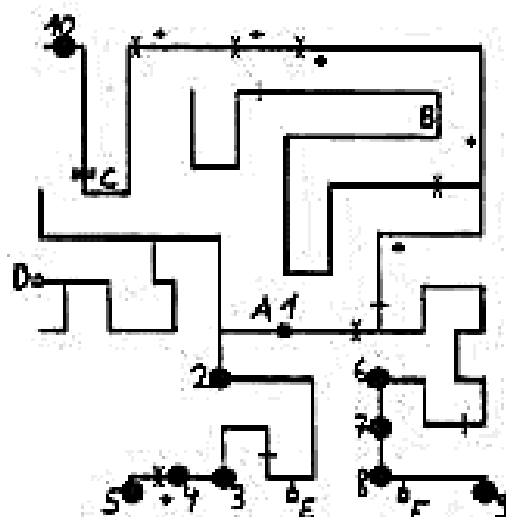
- = Aufgangsloch
 ● = Abgangsloch
 Δ = Trank (Feuerballfalle)
 B = Schlüssel (Faden zer-
 schneiden)
 (D = Raum mit Saphir
 (Erdrutschfalle)
 (D = Raum mit Trank
 (Zombiefalle)
 X = Gitter
 + = Hebel
 — = Seilfalle
 ■ = Druckknopffalle



- = Abgangsloch
 A D = Raum mit Trank
 (Feuerballfalle (Buchfalle)
 Zauberspruchbuch
 vor diesen Raum
 legen, da es sonst
 verschwindet, und es
 nach Beschaffen des
 Trankes wieder mit-
 nehmen))
 ■ = Druckknopffalle



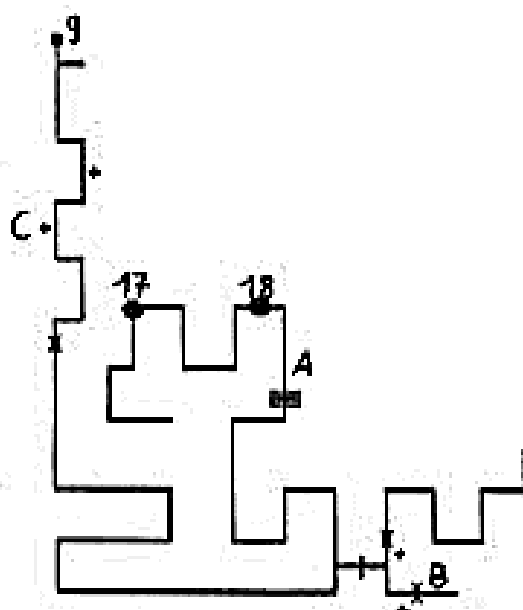
- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Raum mit Schwert (Truhe nicht öffnen!!!)
- = Druckknopffalle



- 1 ■ = Ein-(Aus)gang
- = Aufgangsloch (von einer Etage in die Darüberliegende)
- = Abgangsloch (von einer Etage in die Darunterliegende)

(die Nummern kennzeichnen die zusammengehörigen Löcher))

- A = Schlüssel (Magiefalle)
- B = Kelch (Feuerballfalle)
- C = Trank (Faden zerschneiden)
- D = Raum mit Trank (Zombiefalle)
- E = Raum mit Trank (Giftpfeilfalle)
- F = Raum mit Schild (Truhe wegziehen)
- X = Gitter
- = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle



- = Aufgangsloch
- = Abgangsloch
- A = Handaxt (Magiefalle)
- B = Dolch (Magiezerstörungsfalle)
- C = diesen Hebel nicht ziehen
- X = Gitter
- = Hebel
- = Seilfalle
- = Druckknopffalle