



Lösungshilfe by Locke

Demoanfang



Nach einem kurzen Gespräch mit dem Doc u. dem Friedensrichter begeben wir uns in unsere Kabine, um nach der Schatzkarte zu sehen.

Das kann doch nicht sein! Ich hatte sie hier versteckt. Genau hier! Sie ist weg!



Erschrocken stellen wir fest, dass unsere Kabine durchwühlt wurde u. die Schatzkarte verschwunden ist.

Wir stecken den, vor uns liegenden, **Bindfaden** ein, verlassen die Kabine u. gehen in die Gegenüberliegende.

Joyce? Wie geht es Ihnen?



Sie gehört JOYCE, der phantasierend in seiner Koje liegt, den Täter aber gesehen haben muss!

Leider können wir nichts Genaueres erfahren u. verlassen ihn.

Genauso hatte ich mir die Kabine einer verlausten Landratte vorgestellt.



Im Gang sehen wir HANDS, wie er gerade unsere Kabine verlässt. Wir sprechen ihn an, lassen uns aber auf keine weiteren Diskussionen ein u. er verzieht sich.

Und wir machen uns auf die Suche nach dem Dieb. Wir betreten das Oberdeck u. statten LONG JOHN SILVER, in seiner Kombüse, einen Besuch ab.



Nach einer kurzen Unterhaltung, mit ihm u. seinem Papagei, nehmen wir die **Speisereste** mit u. verlassen wir die Kombüse.



Wir gehen nach unten aufs Mannschaftsdeck u. reden mit HANDS.



Das bringt aber nichts ein, wir gehen weiter u. nehmen die **Axt** mit.



Den **Krug** stecken wir uns ebenfalls ein.



Dann nehmen wir die **Wasserkelle**, verlassen das Mannschaftsdeck u. stecken uns das **Stöckchen** ein.

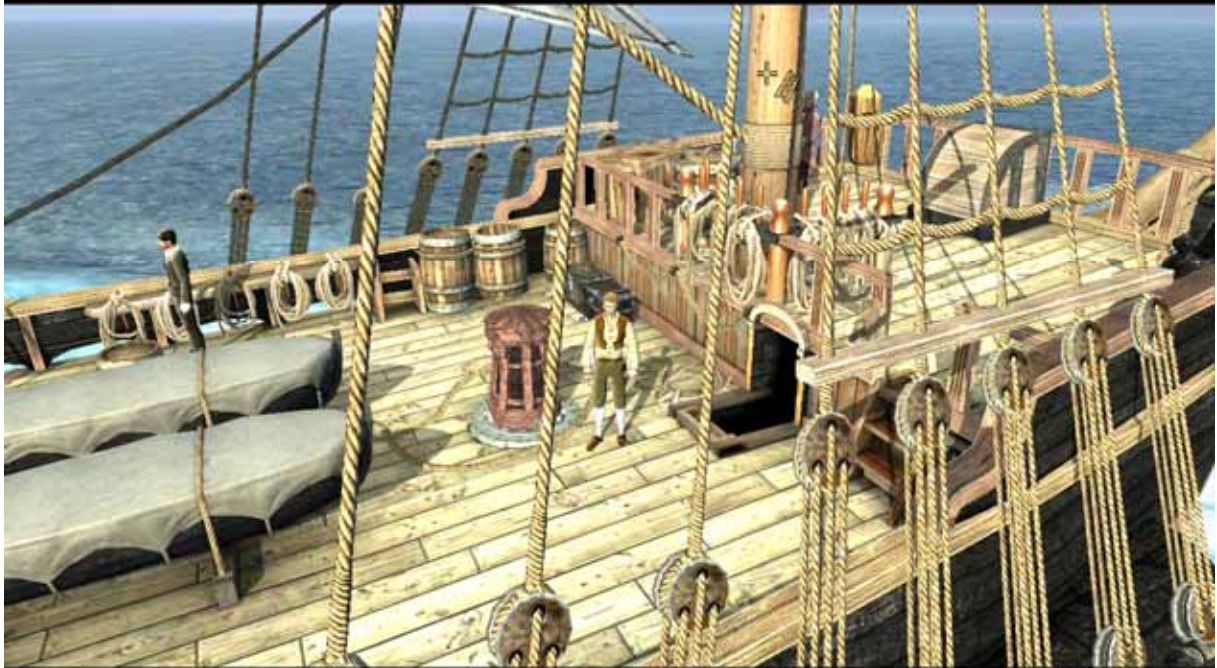


Nun gehen wir wieder auf das Passagier- u. Oberdeck.

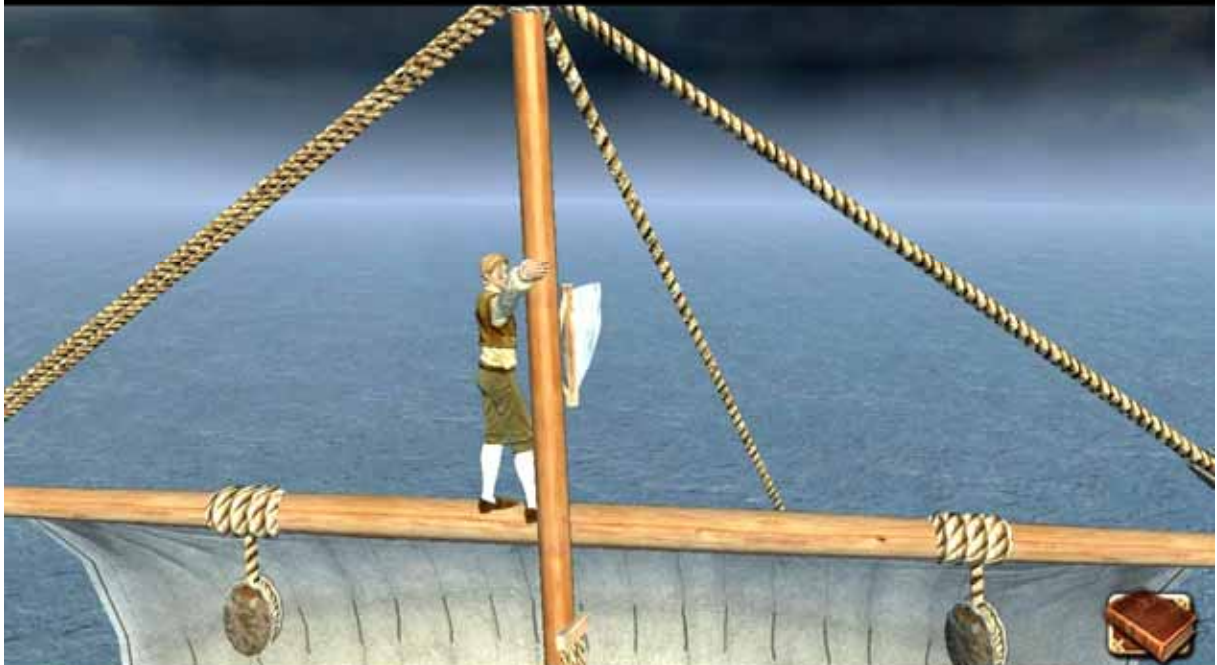


Hier reden wir mit ANTOINETTE, die uns nun animiert die Takelage zu besteigen.

auf die Takelage klettern



Eine wunderbare Aussicht. Aber da hinten braut sich wirklich ein Sturm zusammen.



Wir nehmen allen Mut zusammen, besteigen die Takelage u. nehmen als Beweis ein **Stück der Fahne** mit.



Nun unterhalten wir uns wieder mit ANTOINETTE, nehmen den **Eimer** mit u. gehen zurück zur Kombüse.
Hier bitten wir LONG JOHN SILVER ein Süsschen zu kochen
welches JOYCE wieder auf die Beine bringt.



Allerdings benötigt er dazu: Grünzeug, Frischfleisch u. Rum.
Da hätte er gern noch eine Abschrift der Lagerliste, die sich im Besitz
des Kapitäns befindet.
Wir gehen aufs Oberdeck.



Focksegel hissen!
Vier Kegel essen!
Topsegel hissen!

Hier helfen wir dem Matrosen bei der Kommandoübermittlung durch den Kapitän.
Dabei schleichen sich, natürlich ganz unabsichtlich, einige falsche Kommandos ein.

Reißt euch zusammen, bevor es unser Schiff kostet! Muss man denn hier alles selber machen?



Wütend verlässt der Kapitän seinen Platz u. wir

Smollett's Kabine betreten



betreten SMOLLETTS Kabine.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Hier kann das Spiel auch bestellt werden!



Hier nehmen wir uns eine **Rolle Briefpapier** mit u. schauen uns die Seekarte an.



Nun nehmen wir den **Federkiel**, stecken ihn in die Tinte u. verbinden ihn mit dem Briefpapier zu einem **Schreibset**.

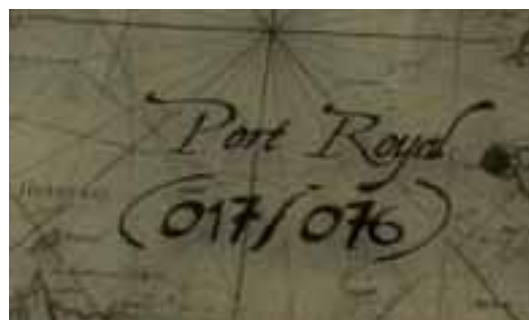
Dann tränken wir noch den **Stoffetzen mit Tinte**.

Jetzt sehen wir uns weiter um u. entdecken einen Safe.

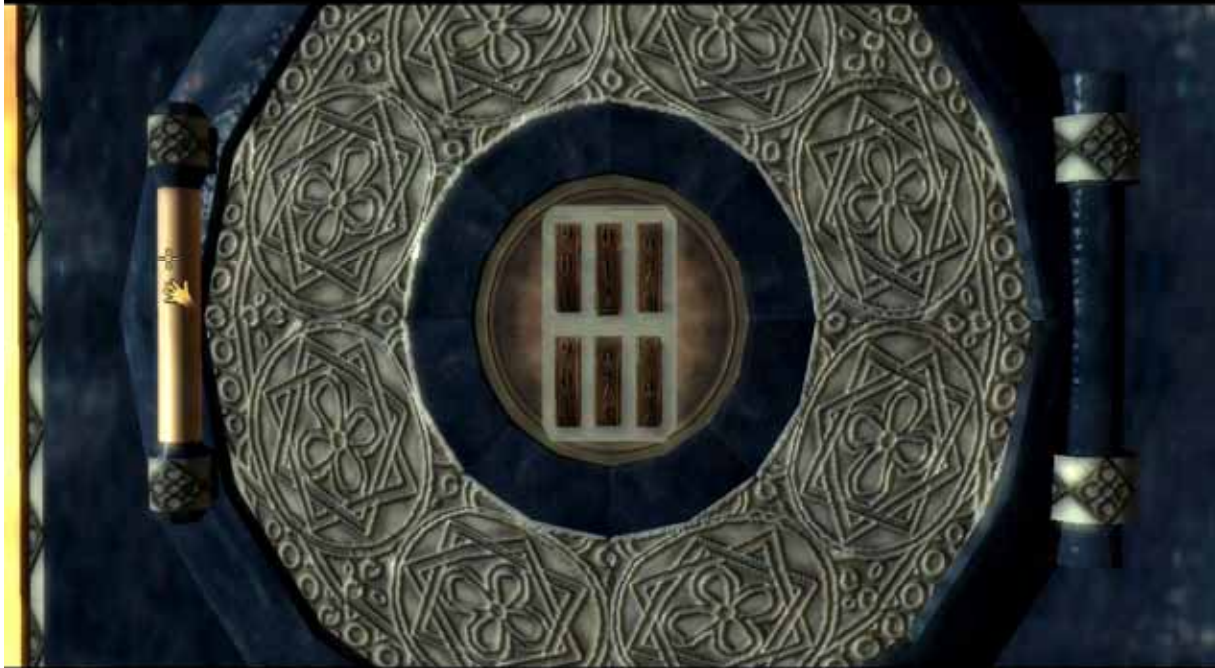


Nun zerbrechen wir uns den Kopf darüber, wie der dreistellige Code wohl lauten könnte.

Wir schauen uns weiter im Raum um, sehen einige Bücher, die von Port Royal handeln u. suchen auf der Seekarte die Koordinaten.



Griff



Wir geben die Koordinaten, **(017 / 076)** ein u. können den Safe öffnen.



Mit Hilfe unseres Schreibsets fertigen wir eine **Kopie der Lagerliste** an u. verschließen den Safe wieder.

Diese Kopie geben wir nun LONG JOHN SILVER u. erhalten den **Lagerschlüssel.**



Nun machen wir uns auf den Weg ins Lager, um das
„Suppenzubehör“ zu organisieren!



Im Mannschaftsdeck öffnen wir nun die Luke u. steigen in den
Lagerraum.



Stöckchen mit Faden



Hier sehen wir eine Ratte, die wir nun fangen wollen.
Wir binden die Schur ans Stöckchen u. das Ganze an den Eimer.
Nun kommen noch die Essensreste darunter u. wir sind stolzer
Besitzer einer funktionierenden **Rattenfalle**.



Diese wenden wir auf die Ratte an u. sind umgehend im Besitz von **Frischfleisch!**



Dieses bringen wir zu LONG JOHN SILVER in die Kombüse.

Das ist schon mal ein Anfang. Jetzt fehlen nur noch Grünzeug und vor allem Rum.



Nun machen wir uns auf die Suche nach Grünzeug u. Rum.
Wir gehen ins Mannschaftsquartier u. bitten GEORGE MARY uns
seinen Talisman einmal ausleihen zu dürfen.

Geh mir aus den Augen! Du bekommst meinen Talisman nicht! Er passt auf mich auf!



Diesen Gefallen tut er uns aber nicht u. wir gehen aufs Oberdeck.

Der Talisman - er schützt mich nicht mehr.



Durch das Lüftungsgitter können wir in das Mannschaftsquartier u.
GEORGE sehen.

Wir legen den tintengetränkten Lappen auf das Lüftungsgitter,
GEORGE fängt an zu jammern u. wir gehen wieder nach unten.



Nun erhalten wir den verfluchten **Talisman** u. gehen zum Wasserfass.

Das Fass ist so leer, dass man schon am Grund kratzt. Uhh, da ist ja alles voller Algen.



Hier benutzen wir die Schöpfkelle, um etwas „**Algenbrühe**“ zu erhalten.
Dieses Grünzeug liefern wir sogleich ab, kümmern uns um den Rum u. gehen ins Lager.

Gut, gut. Grünzeug und Fleisch hab ich schon mal, aber der Rum, den brauch ich auch noch.



Rumfass



Hier trennen wir nun, mit Hilfe unserer Axt, das Tau durch u. die Rumfässer fallen nach unten.

Ja, so klappt es! Dann läuft nur ein kleiner Strahl raus und ich kann in Ruhe ein bisschen abzapfen.



Nun wenden wir GEORGS Talisman auf das Rumfass an.
Dann nehmen wir den Krug, füllen ihn mit **Rum** u. gehen in die Kombüse.

Es dauert nur einen Augenblick, bis sie angertührt ist, aber dazu will ich allein sein.



Wir überreichen LONG JOHN SILVER den Rum.

Er trinkt ihn u. wirft uns aus der Küche!

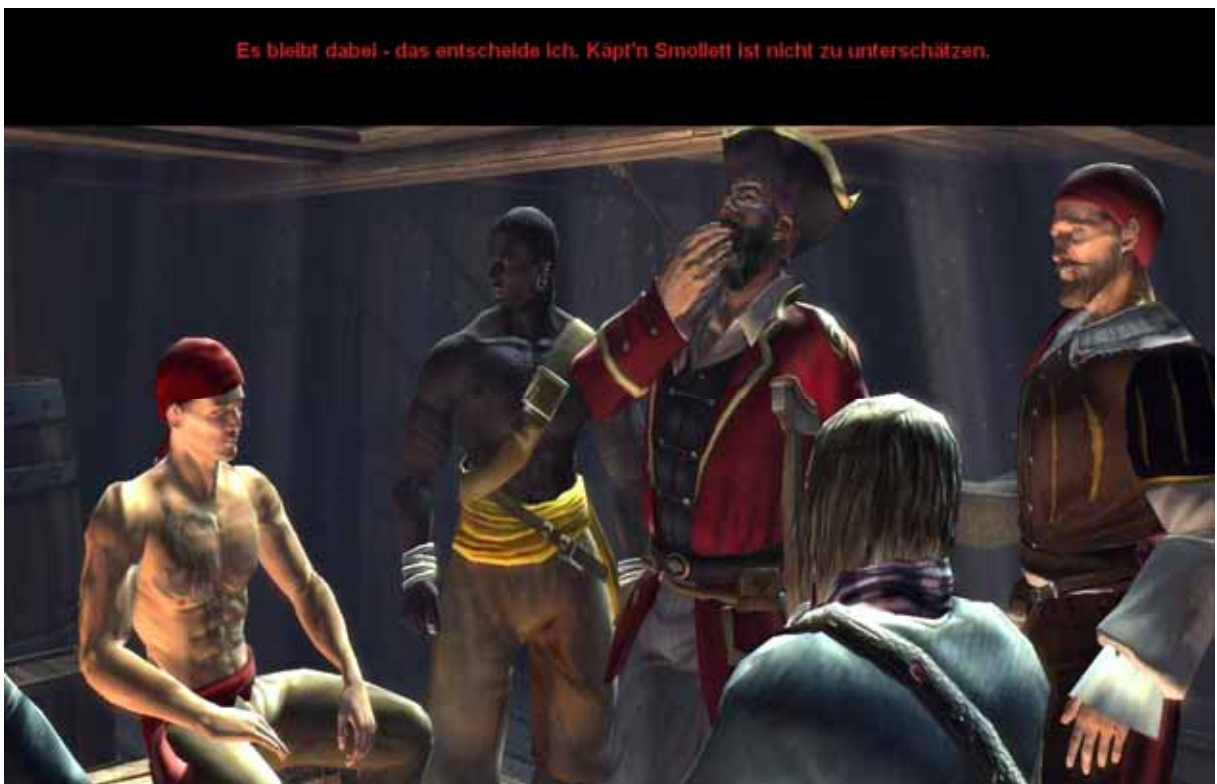
Nun gehen wir kurz aufs Deck, gehen wieder in die Kombüse, erhalten die „**Muntermachersuppe**“ u. gehen auf Krankenbesuch.



Wir kredenzen JOYCE die Suppe, er schläft ein u. wir müssen uns etwas einfallen lassen um ihn wieder munter zu bekommen. Da würde sich Wasser doch wohl anbieten, denken wir u. gehen aufs Mannschaftsdeck.



Wir nehmen die Schöpfkelle um etwas Wasser aus dem Fass zu holen.
Leider stellen wir uns etwas ungeschickt an u. gehen baden!
Das Ganze hat aber ein Gutes, denn verborgen im Fass hören wir
SILVER u. die Mannschaft wie sie eine Meuterei vorbereitet.



Ende der Demo

Gott gnade dem, der nicht schleunigst hier oben antritt.



Nun zieht ein Sturm auf, die Mannschaft muss aufs Deck u. wir krabbeln aus dem Wasserfass.



Jetzt gehen wir zurück zu JOYCE u. schauen wie es ihm geht.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Es geht ihm wieder hervorragend u. wir erfahren, zu unserem Entsetzen, dass ANTOINETTE u. HANDS für den Diebstahl der Schatzkarte verantwortlich sind!

Was?! Antoinette... Ich muss mit ihr reden.



Wir verlassen den Raum, um mit ANTOINETTE zu reden.
Diese treffen wir vor der Tür u. stellen sie zur Rede.

Betrug? Sei froh, dass ich es getan habe, sonst wäre die Karte längst weg. Das habe ich auch für DICH getan!

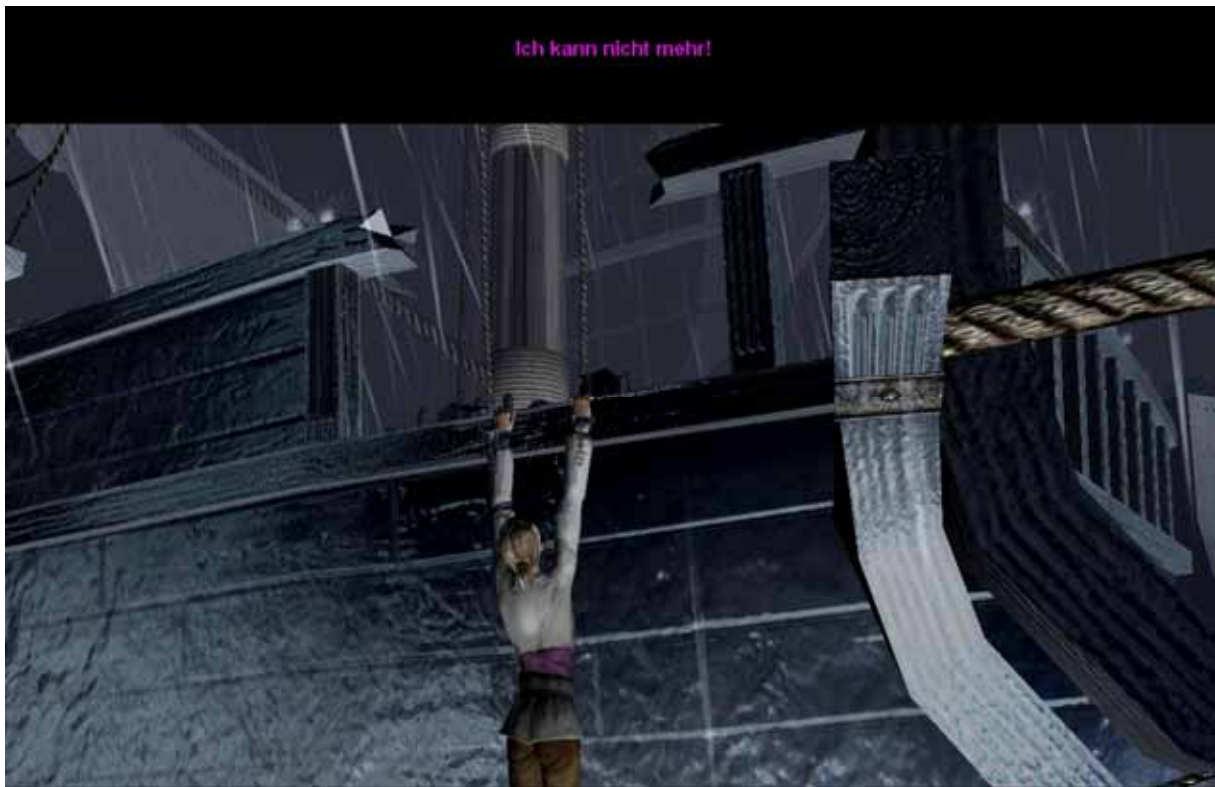


Sie rechtfertigt sich, rennt an Deck u. wir folgen ihr.

Jim, was zur Hölle machst du da?! Ab unter Deck! Das ist ein Befehl!



Der Kapitän schickt uns wieder unter Deck, wir aber hören ANTOINETTES Hilfeschreie u, starten einen Rettungsversuch.



Dann mal los!



Wir warten die große Welle ab, gehen danach zur Rehling
u. halten uns fest.
Nun warten wir die nächste große Welle ab, gehen danach zu
den Rettungsbooten u. halten uns fest.



Wieder warten wir die große Welle ab u. gehen danach zur
Rehling.



Nachdem wir wieder die nächste Welle abgewartet haben,
gehen wir die Treppe nach oben.

Treppe



Dann verschwinde doch einfach!



Nun retten wir unsere liebe ANTOINETTE.

Nochmal Glück gehabt, du kleines Luder! Warte nur bis wir angekommen sind, hahaha!



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Hier kann das Spiel auch bestellt werden!

Kapitel 4