

Walkthrough

Black Sails

Das Geisterschiff



Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Black Sails – Das Geisterschiff	7
Erste Hilfe	7
Die Selbstständige	7
Die Hilfsbedürftige	8
Flucht	10
Orientierung	10
Der einzige Weg	11
Erkenntnisse	12
Anhang	12

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Diskettensymbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Black Sails – Das Geisterschiff

Anmerkungen zum Spiel

Es kann vorkommen, dass wichtige Gegenstände (Kette, Handlog) einfach nicht vorhanden sind. Sollten Sie ähnliches erleben, beenden Sie das Programm komplett und starten Sie dann ein neues Spiel.

Erste Hilfe

Nach der Einführung halten Sie gleich ein erstes Schwätzchen mit Lex. Bei allen Gesprächen mit Lex tauchen immer wieder Stellen auf, an denen Sie sich entscheiden müssen, wie nett oder unfreundlich Sie sich ihm gegenüber verhalten wollen. Wie Sie sich an diesen Stellen entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Ihr Verhalten beeinflusst den eigentlichen Spielverlauf nämlich nicht.

Fragen Sie Lex nach Ihrer Handtasche und dann können Sie das Gespräch mit ihm auch schon wieder beenden. Betrachten Sie das Zahlenschloss auf der großen Truhe in der Mitte der Kajüte. An diesem Zahlenschloss geben Sie die Kombination 8-6-3² ein, um sie zu öffnen. Nun bieten sich Ihnen zwei Möglichkeiten, das nächste Rätsel anzugehen.

Anmerkung: Durch Ihre Wahl bestimmen Sie, welche zusätzlichen Informationen Sie im späteren Spielverlauf sammeln können und welche nicht. Sie müssen sich allerdings keine der Infos durchlesen, um das Spiel durchspielen zu können.

Die Selbstständige

Stecken Sie sich das Rasiermesser ein und schneiden Sie damit den Knoten der Wäscheleine durch.

²Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 12)

Die Hilfsbedürftige

Nehmen Sie das Amulett aus der Truhe und sehen Sie sich den Knoten an der Wäscheleine an. Sprechen Sie dann mit Lex über den Knoten und bieten Sie ihm als Gegenleistung das Schmuckstück an.

Betrachten Sie nun die Wand, um den kleinen Raum zugänglich zu machen. Stecken Sie die Wäscheleine und die Harpune ein und binden Sie die Leine an der Harpune fest. Knoten Sie den Anker dann an dem Türschloss fest und gehen Sie zu den Festern. Öffnen Sie das linke Fenster und werfen Sie den Anker in die Tiefen des Ozeans. Versuchen Sie nun, durch die Tür zu gehen. Öffnen Sie anschließend den Verschluss an den Kisten und schieben Sie die Kisten dann zur Seite.

Gehen Sie nun hinaus in den Korridor und nehmen Sie dort die Gaskartusche aus der Andockstation. Begeben Sie sich dann wieder zurück in den kleinen Raum in der Kapitänskajüte. Hier nehmen Sie die defekte Gaskartusche aus der Gasstation heraus und setzen dafür die Gaskartusche aus dem Korridor ein. Drehen Sie das Ventil auf und stecken Sie die gefüllte Gaskartusche wieder ein. Diese legen Sie dann im Korridor in die Andockstation und betätigen dann den Lichtschalter.

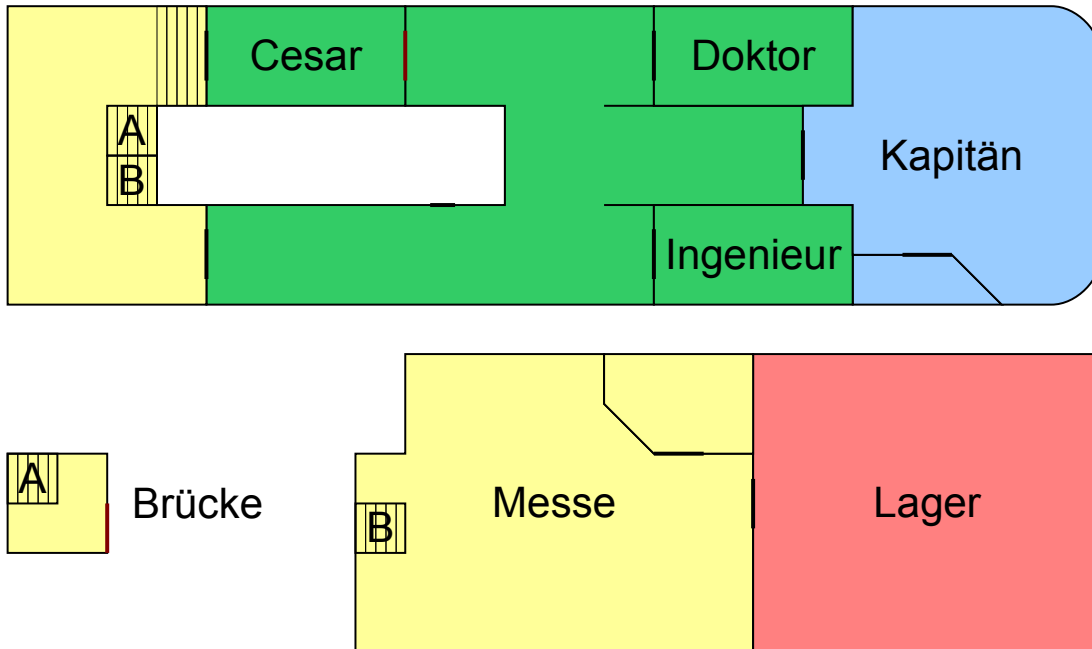
Um Ihnen die Orientierung auf dem Schiff zu erleichtern, finden Sie in Abbildung 1.1 eine grobe Übersicht über das Schiff. Begeben Sie sich nun vor die Kajüte des Ingenieurs. An der äußeren Wand des Korridors hängt eine Glocke, von der Sie sich die Schnur mitnehmen. Betreten Sie dann die Kajüte und stecken Sie die Kette ein. Heben Sie auch gleich noch das Zahnrad vom Boden auf. Stecken Sie nun noch das Leder und den Schraubenzieher ein und gehen Sie dann den Korridor entlang in Richtung Messe.

Stecken Sie die Angelrute ein und gehen Sie dann die Treppe zu Cesars Kajüte hinauf. Nehmen Sie die Zange von der Werkbank und den Alkohol aus dem Regal. Gehen Sie dann zur Tür des Lagerraums und nehmen Sie dort die Holzkiste zu Ihren Füßen mit der Zange auseinander. Verbiegen Sie den Nagel am Schraubstock der Werkbank und legen Sie die Bretter auf die zerstörte Treppe. Gehen Sie denn die Treppe hinauf und kehren Sie in die Kapitänskajüte zurück.

Hier sehen Sie sich den Bücherhaufen unten links am Bücherregal an. Legen Sie den Bücherhaufen zur Seite und öffnen Sie das Lüftungsgitter mit dem Schraubenzieher. Befestigen Sie nun Schnur und Haken an der Angelrute und betrachten Sie den Lüftungsschacht. Nehmen Sie das Dämmmaterial heraus und ziehen Sie den Schädelbohrer mit der Angel aus dem Schacht. Begeben Sie sich nun vor die Kajüte des Doktors und bohren Sie das Türschloss mit dem Schädelbohrer auf.

Anmerkung: Wenn Sie das Rasiermesser noch besitzen, können Sie damit das Bild in der Kajüte des Doktors aufschneiden und darin einen Brief finden.

Abbildung 1.1: Schiffsübersicht



Nehmen Sie den Bettwärmer vom zweiten Bett und stecken Sie auch noch die Arzttasche ein. Öffnen Sie auch noch die obere Schublade und nehmen Sie den Ledergürtel heraus. Werfen Sie nun noch einen Blick in die Arzttasche und gehen Sie zurück in die Kapitänskajüte. Sagen Sie Lex, dass Sie beide Dinge gefunden haben, und werfen Sie anschließend einen Blick in Ihre Handtasche. Zerschneiden Sie das Leder mit der Schere und nähen Sie die Lederbänder zu einem Riemen zusammen.

Begeben Sie sich nun in den hinteren Bereich der Messe und befestigen Sie Lederriemen und Ledergürtel an der Walze der Mechanik. Steigen Sie dann die Treppen hinauf zur Brücke und benutzen Sie das entsprechende Rad, um das Kranseil hochzuziehen. Fahren Sie dann die Seilführung nach hinten und lassen Sie das Seil wieder herunter. Gehen Sie nun in den Korridor und öffnen Sie den Wartungsschacht. Werfen Sie einen Blick in den Schacht und befestigen Sie die Kette am Seil.

Gehen Sie dann in die Messe hinunter und befestigen Sie dort das Kranseil (das eigentlich eine Kette ist). Begeben Sie sich dann zur Brücke und ziehen Sie dort das Kranseil hoch. Danach gehen Sie wieder in die Messe und versuchen, die verzogene Tür zu öffnen.

Flucht

Sobald Sie die Stimme fragen, wo und wer sie ist, wird das Gespräch beendet und Sie übernehmen wieder die Kontrolle. Nehmen Sie sich den Lappen von der Pritsche, legen Sie den Teppich zur Seite und öffnen Sie den Schacht. Kriechen Sie dann durch den Lüftungsschacht in den Geheimraum in der Kapitänskajüte. Hier wischen Sie die ausgelaufene Flüssigkeit mit dem Lappen auf und kriechen dann durch das Loch in die Kajüte.

Hier finden Sie in der Nähe der großen Truhe eine Rohrzange, die Sie einstecken. Nehmen Sie außerdem noch den Schlüssel vom Schreibtisch und das Schlafmittel aus dem Regal links neben den Fenstern. Kriechen Sie anschließend durch das Loch und den Lüftungsschacht zurück in das Krankenzimmer. Öffnen Sie die Tür mit dem Schlüssel und sehen Sie sich den Mantel draußen vor der Tür an. Greifen Sie in die Manteltasche und gehen Sie ins Zimmer zurück. Öffnen Sie das Verbindungsstück am Rohr rechts mit der Rohrzange und stecken Sie den nassen Lappen in das Loch. Den Lappen zünden Sie nun mit den Streichhölzern an.

Betreten Sie nun die Messe und kippen Sie das Schlafmittel in den Kochtopf. Begeben Sie sich anschließend hinauf in den Korridor und rollen Sie dort den Waschzuber von der Bodenluke. Öffnen Sie die Bodenluke und nehmen Sie die Muskete heraus. An der Wand vor dem Eingang zur Kajüte des Ingenieurs hängen Schlüssel, die Sie sich mit der Muskete angeln. Schließen Sie dann mit den Schlüsseln die Tür zum Lagerraum auf.

Orientierung

Betreten Sie den Lagerraum und stecken Sie den Ladestock, die Schraubenbox und den Bootshaken ein. Etwas näher am Eingang finden Sie eine Kohleschaufel, die Sie auch einstecken. Holen Sie sich mit der Schaufel ein paar glühende Kohlen aus dem Ofen und füllen Sie die Kohlen in den Bettwärmer. Wickeln Sie das Dämmmaterial um den Ladestock und legen Sie ihn zum Bettwärmer.

Verlassen Sie nun das Lager und hebeln Sie die verzogene Tür in der Messe mit dem Bootshaken auf. Gehen Sie in das Krankenzimmer und nehmen Sie das Morphinum von dem Regal rechts im Zimmer. Begeben Sie sich nun unter die zerstörte Treppe und bearbeiten Sie die Lötstelle am dampfenden Rohr mit dem Bettwärmer. Für ein bisschen zusätzlichen Grusel können Sie nun noch einmal zur Kapitänskajüte zurückkehren. So oder so müssen Sie sich aber nun in Cesars Kajüte begeben.

Anmerkung: Wenn Sie das Amulett noch besitzen, können Sie damit die Schatulle auf dem Schreibtisch in Cesars Kajüte öffnen und einen Brief herausnehmen.

Geben Sie Lex das Morphium und fragen Sie ihn, was Sie nun tun sollen. Nehmen Sie sich den Dietrich aus dem Bücherregal und sehen Sie sich dann die vier in diesem Zimmer befindlichen Souvenirs an. Diese sind: der Schädel, das Teil auf dem Schrank, die Hai-Kiefer und der Kasten mit den Schmetterlingen. Begeben Sie sich nun auf die Brücke und stecken Sie das Handlog ein. Betrachten Sie das Steuerrad und den Kompass und öffnen Sie den Kartentisch mit Hilfe des Dietrichs. Nehmen Sie den Sextant und den Zettel von der Karte und stellen Sie dann das Bild in dem spiegelnden Rahmen zum Abdruck auf der Karte.

Sehen Sie sich nun noch die vier Koordinatenzettel an und benutzen Sie dann die Seekarte. Klicken Sie die roten Punkte an den Koordinaten (25/37), (26/38), (27,25/38,75), (28,75/38,5) und (31/39) an. Benutzen Sie dann das Routenbuch und wählen Sie die fünf soeben auf der Karte markierten Orte aus. Diese sind: *Monte*, *Santana*, *Rajes Do Pico*, *Castelo Branco* und *Pedro Miguel*. Blicken Sie dann noch mit dem Sextant durch eines der Bullaugen und gehen Sie dann in die Kajüte des Ingenieurs.

Kombinieren Sie das Zahnrad mit der Schraubenbox und setzen Sie das Zahnrad dann in die Lücke am Uhrwerk ein. Drehen Sie dann die Kurbel an der linken Wand und stellen Sie die Uhr dann auf 4 Uhr. Stecken Sie die Taschenuhr ein und gehen Sie in die Kapitänskajüte. Hier werfen Sie das Handlog durch das offene Fenster. Kehren Sie danach in Cesars Kajüte zurück und sprechen Sie mit Lex. Sagen Sie ihm, dass Sie den Sextant ausprobiert haben, den Kurs nicht ändern können, das Handlog benutzt haben, den Kompass untersucht und die Schifffahrtsroute herausgefunden haben.

Nehmen Sie den Revolver unter die Lupe und gehen Sie dann hinunter in die Messe. Benutzen Sie die Pumpe hinter der Treppe und befestigen Sie dann die Patrone an der Pumpe. Betätigen Sie die Pumpe, bis Sie das ganze Wasser abgepumpt haben. Dann schauen Sie in den Lüftungsschacht im Krankenzimmer.

Der einzige Weg

Stecken Sie die leere Ölkanne ein und drehen Sie das heiße Dampfventil mit Hilfe des Kuscheltuchs. Heben Sie die Anzeigenadel auf und bohren Sie damit ein Loch in das Fass. Füllen Sie die leere Ölkanne mit dem Ethanol und schauen Sie dann durch die Lücke zwischen den Kisten. Bespritzen Sie den Doktor mit der Ölkanne und kriechen Sie dann durch den Durchgang zum Ofen. Hier stecken Sie die Kohleschaufel ein, öffnen die Bodenluke und kriechen durch die Luke.

Auf der anderen Seite ziehen Sie am Hebel und kriechen dann zurück. Klettern Sie die Kohlenrutsche hoch und gehen Sie auf den Rohren zum Schweinekopf auf der rechten Seite. Angeln Sie sich den aufgespießten Schweinekopf mit der Schaufel und nehmen Sie den Kopf unter die Lupe. Brechen Sie den Koffer mit dem Fleischerhaken auf und ziehen Sie die Plüschpantoffeln an. Gehen Sie zurück zur Kohlenrutsche und lassen Sie den Kopf die Rutsche herunterrollen. Folgen Sie den Rohren dann nach links und springen Sie auf die Säcke. Kriechen Sie dann wieder durch den Durchgang zum Ofen und durch die Luke zum Hebel. Nun müssen Sie nur noch am Hebel ziehen.

Erkenntnisse

Berichten Sie Lex vom brennenden Schiff und lassen Sie dann von der Brücke aus das Kranseil herunter. Steigen Sie dann in die Messe hinunter, nehmen Sie die leeren Flaschen von der Kochstelle und füllen Sie die Flaschen am Emaillepf mit Wasser. Lösen Sie dann das Kranseil von den Kisten und hängen Sie den Haken an das Kranseil. Ziehen Sie dann das Kranseil herauf, fahren Sie die Seilführung nach vorne und drehen Sie den Kran nach links.

Der Rest liegt allein in Ihrer Hand...

Anhang

Kapitänskajüte: Kombination für die Truhe

Nehmen Sie das schiefe Bild von der Wand neben der Tür und nehmen Sie das Bild unter die Lupe. Stecken Sie auch noch den Zettel ein, der rechts auf dem untersten Regalbrett liegt. Gehen Sie dann zum Schreibtisch und schnappen Sie sich den Korkenzieher. Schließen Sie die linke obere Schublade am Schreibtisch mit dem Schlüssel auf, öffnen Sie die Schublade und nehmen Sie den Zettel heraus. Schrauben Sie den Korkenzieher an die untere Schublade und öffnen Sie sie. Nehmen Sie den Zettel aus der Schublade und legen Sie dann alle drei Zettel übereinander. Wenn Sie die kombinierten Zettel dann unter die Lupe nehmen, können Sie in den Löchern die Kombination für die Truhe ablesen.