

Treasure Island Komplettlösung

Diese Lösung wurde von H.L. Kratz exklusiv gestaltet für

<http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Hier kann das Spiel auch gekauft werden!

Kapitel 1 – Admiral Benbow

Zunächst befinden wir uns auf dem Friedhof und nach dem Gespräch sollten wir schleunigst ins Wirtshaus zurück, nehmen aber vorher noch von der Statue auf Benbows Grabstätte das **Schwert** mit.

Dann gehen wir in das eigene Gasthaus – Admiaral Benbow - und reden mit dem Piraten Bill Bone. Dieser möchte Rum und wir schnappen uns den **Krug** vom Tisch und füllen rechts aus dem Fass noch Rum in den Krug ab.

Danach wird der Seemann gesprächiger, möchte aber erneut Rum haben.

Da das Fass leer ist, beschließt unser Held, es mal mit Wasser zu versuchen, geht nach draußen, repariert den Brunnen mit dem Schwert, leiert den Eimer hoch und füllt dann den Krug. Bones merkt aber den Unterschied und wird wütend. Er möchte jetzt Brantwein, damit sich auch seine Zunge etwas mehr löst und so geht unser Held in den Keller. Rechts am Regal finden wir einen Besen und links auf ein paar Kisten eine **Branntweinflasche**.

Währenddessen bekommt unser Gast Besuch. Unser Held bleibt unten, verfolgt das Gespräch, aber als er wieder nach oben kommt, liegt Bill auf dem Boden und Antoinette ist da.

Der Schwarze Fleck hat wohl Bills Zusammenbruch veranlasst. Nach einem Gespräch mit Antoinette will der Pirat Brantwein, bekommt ihn und wir können noch ein wenig mit ihm reden, bevor er stirbt. Dann reden wir mit Antoinette weiter und untersuchen schließlich den Toten, was einen **Schlüssel** zutage fördert.

Oben in Bills Zimmer öffnen wir dann die Truhe und finden zunächst nicht. Besagt aber die Naht im Innenfutter des Deckels etwas? Wir müssen etwas zum Aufschneiden finden und unten auf dem Boden lag doch eine **scharfe Scherbe**. Also sie holen, das Innenfutter aufschneiden und so in den Besitz der **Schatzkarte** gelangen.

Zwischenzeitlich betritt ein Blinder das Gasthaus. Wir schicken Antoinette in den Keller, gehen hinterher. Wir schicken sie durch die Luke nach draußen, klopfen dann mit dem Besen an die Kellerdecke. Der Blinde wird durch Anstoßen an den Leuchter bewusstlos und unser Held kann das Gasthaus verlassen. Die Piraten werden festgenommen.

Kapitel 2 – Raue Sitten in Bristol

Zunächst muss die Besatzung für ein Schiff zusammengestellt werden. John Silver muss gefunden werden und außerdem braucht man 12 Mann Besatzung. 10 gibt es

schon, so dass noch 2 gesucht werden müssen. Zunächst müssen wir aber Long John Silver finden in dessen Gasthaus, um ihm einen Brief zu überbringen.

Gehen wir nach unten und dann durch den Torbogen in die Tavernengasse und dann links in die Taverne zum Fernrohr.

John ist nicht da. Der Typ am Tresen – Israel Hands ist nicht besonders freundlich, aber Silver erscheint bald.

Wir müssen noch 2 Mann finden. Der Würfelspieler käme in Frage (mit ihm reden), aber er will nicht, weil er momentan immer gewinnt und das kann doch nur durch ein falsches Spiel sein. Hat er gezinkte Würfel? Hhhmmmmmm, dann müssen wir ihm andere unterjubeln, damit seine Glückssträhne beendet wird bzw. das Falschspiel aufgedeckt wird. Machen wir uns auf die Suche, denn von den Gästen im Lokal gab es ja Hinweise.

Draußen mit den Dirnen reden und dann nach dem Würfel fragen. Wenn man den Typen, der die Dirne vorne gegenüber dem Eingang der Taverne belästigt, „beseitigt“, dann könnte man darüber reden.

Gehen wir zur Hafenstraße und reden mit dem Gardisten vor dem Laden. Haben wir diese Informationen, den „Verbrecher“ bei der Dirne 2x ansprechen und ihn dann reizen, bis er seine Ärmel hochschiebt und man die Tätowierung sieht. Dieses dann den Gardisten melden und so, nach einem weiteren Gespräch mit den Dirnen, den **1. Würfel bekommen.**

Unterwegs auch immer alle Anschläge lesen und nun zum Hafen.

Am Hafen vom Käfig ganz unten einen **Eisenring mitnehmen und mit allen dort reden. Auch die Anschläge/Plakate nicht vergessen, denn sie liefern Informationen. George Mary würde ja auch zur Mannschaft gehören, wenn man ihm seinen Talisman bringt. Im Wasser haben wir schon einen Fisch entdeckt, aber wir müssen uns noch einen Kescher bauen. Den Eisenring haben wir ja schon.**

Jetzt zurück und mal mit den Straßenjungen im Hinterhof reden und den Test bestehen (nur wenn mal alles Infos/Steckbriefe gelesen hat, kann man die Fragen richtig beantworten):

Piratenkapitän in Bristol gesucht: Flint

Schiff, das Flint kommandiert: Walross

Erkennungszeichen: Blutrote Flagge

Kopfgeld für Entermesser Bill 100

Entermesser Bill hat sein Unwesen getrieben in: Bristol

Entermesser Bill heißt wirklich: William Butcher

Stadtbekannter Pirat: Mastkorb Bob

Mastkorb Bob wird gesucht wegen: Betrug durch illegales Glücksspiel

In welcher Taverne wurde Bob das letzte Mal beim Glücksspiel gesichtet: Taverne zum Tanzenden Wirt

Der Test ist bestanden, aber die 3 wollen noch ein Mitbringsel. Also nochmals hinunter zum Hafen:

Hier dann rechts aus dem Eimer einen **Haken nehmen, dadurch wir eine schwarze Katze gefärbt und George läuft weg zum Händler. Dort kann ein Knoten gelöst**

werden und ein Spiegel fällt runter. George ist entsetzt über die Scherben und begibt sich in die Taverne. Unser Held kann aber das **Netz** nehmen.

Jetzt den Haken bei den Jugendlichen gegen den **2. Würfel** tauschen und beide Würfel im Inventar kombinieren.

In die Taverne und hier zunächst mal an einer Truhe einen **Luntenstock** finden. Hier jetzt das Netz mit dem Eisenring kombinieren und dann den Luntenstock darauf anwenden, was einen **Kescher** ergibt. Hhmmmmm, am Hafen sollte damit etwas erreichbar sein.

Zunächst aber zum „Würfler“ gehen und die beiden Würfel auf ihn anwenden, was bewirkt, dass er fluchtartig das Lokal verlässt.

Hinunter zum Hafen und mit dem Kescher dann den glänzenden Fisch aus dem Wasser holen.

Das 11. Besatzungsmitglied sollte damit bald gefunden sein und auf dem Rückweg zur Taverne (wir nehmen den Weg ganz rechts) verpflichten wir auch noch den „Würfler“ Alessandro, der sich ja aus dem Staub machen muss.

Jetzt in die Taverne, den Fisch abliefern und dann an Silver melden, dass die Mannschaft komplett ist.

Kapitel 3 – Ein Sturm kommt auf

Mit allen auf Deck reden und dann feststellen, dass die eigene Kabine durchwühlt wurde und die Karte weg ist (nicht vergessen den **Bindfaden** mitzunehmen). Joyce könnte gesehen haben, wer sie genommen hat, doch der fiebert vor sich hin und von ihm ist (noch) keine klare Auskunft zu bekommen. Können wir der Gesundheit nachhelfen?

Fragen wir mal den Arzt. Der hat nichts parat, also fragen wir den Koch in der Kombüse. Er braucht Frischfleisch, Grünzeug und Rum und letztendlich die Lagerliste. Beim brodelnden Topf rechts unten die Speisereste mitnehmen.

Kümmern wir uns mal um die Lagerliste: Draußen müssen die Kapitänsbefehle weitergegeben (Matrose Dick fragen Auch mit Tom reden) werden und es fehlt dazu ein Mann.

Mit Antoinette reden und danach auf die Tackelage. Ein **Stück von der Fahne** mitnehmen und auch den Horizont ansehen und den herannahenden Sturm bemerken.

Nach unten und wieder mit Antoinette reden, den **Eimer** ihr gegenüber nehmen und danach mit Addo reden. In das Mannschaftsdeck und dort mit Israel reden. Da das nichts bringt, schauen wir uns um und nehmen links von einem Balken die **Axt** mit. Noch weiter links gibt es am Boden einen **Krug** und vom Wasserfass eine **Schöpfkelle**. Verlassen wir das Deck noch weiter links, dann hängt ein **Stöckchen mit Nagel** an der Decke, das auch ins Inventar wandert. Nun Tom nach dem Kapitän fragen, aber es kommt gerade ein Manöver.

Unser Held gibt die Befehle falsch weiter und so muss der Kapitän selbst eingreifen und man kann in dessen Kabine. Drinnen nach links durchgehen und neben dem Globus eine **Papierrolle** mitnehmen. Vom Tisch eine **Feder** ergattern, dann die

Seekarte ansehen und hier die **Feder in das Tintenfass** eintauchen und im Inventar mit der Papierrolle zu einem **Schreibset** verbinden. Den Stofffetzen auf das Tintenfass anwenden und wir können den entstandenen **schwarzen Fleck** bestimmt noch gebrauchen.

Hhhmmmm, wo könnte die Lagerliste sein? Im Safe? Aber wie ist dessen Kombination? Schauen wir uns die Bücher mal an, finden eines über Port Royal rechts unter dem Safe, schauen auf der Seekarte nach und haben dann u.U. die Safekombination mit 017/076. Stellen wir es ein und benutzen den linken Griff. Wir finden drinnen die **Lagerliste** und schreiben sie mit dem Schreibset ab.

Die Lagerliste dann zu Silver bringen und den **Lagerschlüssel** bekommen. Dorthin (im Mannschaftsdeck) die Luke mit dem Schlüssel öffnen, hinein und ganz links eine Ratte sehen. Das wäre doch Frischfleisch: also den Bindfaden an das Stöckchen, das ganze an den Eimer und mit den Essensresten kombinieren und wir haben eine Rattenfalle, die wir auf die Ratte anwenden und so **Frischfleisch** im Inventar haben. Links hinten gibt es Rumfässer. Wir schlagen die Taue mit dem Beil durch, aber wie sollen wir an den Rum kommen? Da müssen wir uns noch etwas einfallen lassen und erinnern uns, dass der Fisch (Talisman) doch auch wie ein Bohrer aussah. Also brauchen wir den. Aber wie??????

Nun denn: zunächst mal nach **Grünzeug** Ausschau halten und in das Wasserfass sehen (Schöpfkeller darauf anwenden) und dann **Algen** ergattern. Jetzt fragen wir George nach seinem Talisman, aber der gibt ihn nicht her. Also brauchen wir eine List. Wir gehen nach oben an Deck und lassen den schwarzen Fleck durch das Lüftungsgitter vor Georges Füße flattern. Dann sprechen wir ihn erneut an und siehe da, wir bekommen den „**Fassöffner**“/**Talisman**, bohren dann im Lagerraum ein Fass an und füllen damit den Krug. Jetzt sollten wir alles beisammen haben. Also alles in die Kombüse zu Silver bringen. Dann kurz nach draußen und die Muntermacher-suppe kann abgeholt werden.

Wir bringen die Suppe zu Joice, die Suppe scheint zu wirken, aber er fällt in einen Tiefschlaf und unser Held braucht Wasser, um ihn zu wecken. Zu den Mannschaftsquartieren und den Eimer oder die Schöpfkelle auf das Wasserfass anwenden. Durch ein Missgeschick fällt unser Held in das Fass, aber das hat dann auch den Vorteil, dass er einer Verschwörung auf die Spur kommt.

Nun zieht ein Sturm auf, unser Held steigt aus dem Wasserfass, interviewt Joice und erfährt so, dass Antoinette die Karte wohl gestohlen hat. Sie wird zur Rede gestellt, flieht aber in den Sturm auf Deck.

Das kann nicht gut gehen und so hängt sie letztendlich außen an der Bordwand und muss gerettet werden.

Also ihr zu Hilfe eilen und zunächst rechts an der Reling festklammern. Dann links an den Booten und danach wieder rechts an der Reling. Danach dann die Stufen hoch und die Diebin retten.

Nun beginnt bei mir das Kapitel 4 zweimal. Einmal mit der Lagebesprechung und ein 2. mal mit den Sequenzen auf der Insel (Programmierfehler?).

Kapitel 4 – Land in Sicht und auf der Insel

Auf der Insel angelangt beginnt die Meuterei auf dem Schiff und unser Held reißt aus in den Urwald. Bald gelangt er zu einem verlassenen Lager (am Sumpf). Vorher kann man sich noch den Friedhof genau ansehen und Informationen für später bekommen. Dann zum Sumpf durchgehen. Rechts durch Anklicken eines schimmernden Gegenstandes in einer Falle landen. Unser Held ergattert so eine **scharfkantige Muschel**, findet eine Tasche, schaut, was drin ist und befördert so noch einen **Knochen**, einen **Hammer** und den **Trageriemen** der Tasche in das Inventar. Der Trageriemen wird mit der Wurzel benutzt und befreit uns schließlich aus unserer misslichen Lage.

Dann hinten die **britische Flagge** abnehmen und die Zeichnung ins Tagebuch übertragen. Zurück zum Friedhof/Lichtung und spätestens jetzt die Gräber ansehen. Dann rechts unten in den Dschungel und dort folgenden Weg nehmen (Dank an Silencer aus dem Forum!):

Start ist dort, wo der Mann hinter dem Baum steht:

geradeaus

mittlerer Weg (4 Flechtenmännchen)

dem Weg nach (er sagt evtl. etwas)

rechter Weg (1 Flechtenmännchen)

dem Weg nach (er sagt evtl. etwas) und über die dunkle Stelle weg und an der Kreuzung den mittleren Weg (3 Flechtenmännchen),

dem Weg nach und dann

rechter Weg (1 Flechtenmännchen)

dem Weg nach und wir sollten beim Fort ankommen.

Es kann hier ein Zufallsgenerator am Werk sein, so dass man es mehrmals probieren muss (zur Not kann ich einen Spielstand senden, mit dem es gehen könnte oder aber einen Spielstand, bei dem man im Fort ist).

Am Blockhaus/Fort ein Brett mit dem Hammer beseitigen. Dann den Hammer mit dem Knochen reparieren und die restlichen Bretter beseitigen. Drinnen dann ein **Stück Holz** vor der Feuerstelle nehmen und mit der Muschel kombinieren, was eine **Säge** ergibt. Die Treppe nach oben ist nicht benutzbar. Erinnern wir uns an die zwei Säbel auf den Gräbern.

Dorthin zurück und diese mit der Säge vom Kreuz lösen und im Fort an der Treppe anbringen, nach oben und dort die Flagge hissen.

Kapitel 5 – Kampf im Fort / Jäger und Gejagte

Unser Held muss den Kampfschauplatz verlassen, um Antoinette zu retten. Vorne links nimmt er **Pulver**. Hinten rechts **2 Nusschalen** und eine **Flasche Rum** finden, dann links aus der Arzttasche **Verbandsrollen** und eine **Papiertüte** nehmen. Die Papiertüte im Inventar ansehen und so ein **Häufchen Chemikalien** entpacken. Oben auf dem Dach ein **brennendes Holzstückchen** finden.

Den Rum im Inventar mit dem Chemikalien kombinieren und dieses **Gematsche** dann in den Kessel geben. So werden kleine **handliche Kugeln** geformt, die wir mit Schwarzpulver verbinden und dann in die Nussschalen legen und diese dann mit den Verbandsrollen umwickeln. Noch etwas Schießpulver mitnehmen, auf das Dach zur Kanone, sie mit Pulver bestücken, die **Kokosnussbombe** hinein und das ganze dann mit dem brennenden Holzstückchen zünden.

Danach – nach dem Feuerwerk - schnell die Flucht durch das Loch im Zaun ergreifen. Beim Sumpf treffen wir dann Ben Gunn, der von Flint ausgesetzt wurde. Wir reden ausführlich mit ihm und dürfen dann das Boot benutzen, um zum Schiff zu gelangen, wenn wir ihm Käse mitbringen.

Am Schiff (zum Bug fahren) über das Ankertau nach oben. Hier jetzt beim Lüftungsgitter einen Mord mit ansehen und auf dem Gitter einen **alten Lappen** finden. In der Kapitänskajüte die gefesselte Antoinette finden. Es muss ein Messer her, aber es gibt nichts dergleichen.

Außerdem müsste das Schiff weg, zu mindestens von diesem Ankerplatz. Also muss das Ankertau gekappt werden. Ein Messer tut es nicht. Hilft eine Fackel? Kann man eine herstellen? Etwas Stoff haben wir schon und in Lifeseys Kabine finden wir einen **Spazierstock**, etwas **Käse** links und auf dem Bett etwas **Puder**. Den Spazierstock mit dem Stoff umwickeln, die halbfertige Fackel dann auf dem Deck in einer Petroleumpfütze tränken und dann hinten am Heck bei der Lampe anzünden. Jetzt zum Ankertau und es durchbrennen.

Das Schiff treibt ab und Hanks will unseren Helden erledigen. Mit etwas Gerede und dem Puder wird dieser dann aber eine Beute der Haie. Das **Messer** bleibt an Bord zurück und so kann man es nehmen und Antoinette befreien.

Zurück auf der Insel bekommt Ben seinen Käse und wir suchen die anderen.

Kapitel 6 – Piaster – Piaster

Nach der selbstablaufenden Sequenz und etwas Gerede landen alle vor einer leeren Grube, in der der Schatz wohl war. Man wird sich nicht einig und so machen sich Antoinette und unser Held, auf den Weg zur Höhle, von der mal die Rede war. Ein möglicher Weg (Dank an Silencer):

Vom Startpunkt aus den Bildschirm links verlassen
den linken Weg nehmen
dem Weg folgen
linker Weg
dem Weg folgen
rechter Weg
dem Weg folgen.

Nach einem längeren Gespräch beim Schatz taucht Ben auf und es wird aus ihn geschossen. Es folgt ein weiteres Gespräch und schließlich kann unser Held eine **Waffe** aufheben. Damit schießt er dann auf einen Tropfstein. Es wird auf Jim geschossen, doch und der **Inkaschatz** und/mit Silver beschert uns schließlich ein Ende!



<http://www.gamepad.de>

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).