

# Black Sails - Komplettlösung

erstellt von Ludwig Kratz exklusiv für

CD ROM & Softwareservice  
Kratz ©

<http://www.gamepad.de>

Vorbemerkung: alle Zettel und Notizen, die man findet ansehen/aufheben bzw. lesen!

In der Kapitänskajüte den **Korkenzieher** vom Schreibtisch nehmen. Wir sehen uns weiter um, denn wir müssen unbedingt raus. Neben der Tür finden wir ein **schief hängendes Bild**. Wir betrachten es, nehmen es runter, betrachten es mit der Lupe und ergattern so einen **Schlüssel**.

Mit diesem öffnen wir die Schreibtischschublade, benutzen auch den Korkenzieher und bekommen so **2 Zettel**. Wir schauen uns weiter um und finden einen **3. Zettel** unter einem Bücherstapel im Regal.

Alle 3 Zettel im Inventar kombiniert ergeben den Zahlencode (863) für ein Zahlenschloss an einer Kiste.

Jetzt sollte ein **Dolch** und ein **Amulett** in unser Inventar wandern.

Rechts vom Taucherhelm einen Bücherstapel beseitigen und ein Lüftungsgitter finden, das noch verschraubt ist.

Mit dem Begleiter reden und ihn bitten, den Knoten des Seiles zu lösen oder auch mit dem Dolch durchschneiden. Das Astloch ansehen/benutzen. Wir können eine **Harpune** und eine **Wäscheleine** nehmen. Zusammen kombiniert ergibt das einen **Anker**. Diesen benutzen wir an der Tür und das andere Ende werfen wir aus dem Fenster, so dass die Tür aufgebrochen wird.

Der Begleiter wird von den umfallenden Kisten verschüttet und verletzt. Wir schauen uns die Kisten an und können einen Verschluss an einer Kiste öffnen, so dass sie leichter werden (Pfeffer rieselt auf den Boden), wir Kisten bei Seite schieben können und Lex frei kommt. Er ist jedoch verletzt und wir müssen uns um die Wundversorgung kümmern.

Wir gehen durch die Tür, verlassen die Kapitänskajüte und finden links eine **Gaskartusche**. Wir füllen diese Kartusche (Ventil benutzen) in der Kapitänskajüte an der Gasstation, bringen sie an ihren Fundort zurück und betätigen rechts davon den Lichtschalter.

Hier den Gang jetzt absuchen und in alle Räume gehen.

Im Gang von einer Glocke eine **Schnur** mitnehmen.

Jetzt den Korridor entlang und den Weg zur Messe finden. Der Abgang nach unten ist nicht benutzbar, aber links davon gibt es eine **Angelrute** und die wird eingesackt!

Ganz links die Treppe hoch zu einer Kajüte, doch unsere Heldin fällt nach unten durch in die Messe.

Auf der Werkbank liegt eine **Zange**, im Schrank steht **Alkohol**.

Auf einem Ofen **leere Flaschen** finden und gleich aus dem Emailletpf mit **frischem Wasser** füllen.

Die defekte Holzkiste mit der Zange zerlegen und so einen **Nagel** und **Bretter** bekommen.

Den Nagel im Schraubstock zum **Haken** verbiegen und mit den Brettern die Treppe reparieren. Wieder nach oben und dort die Türen untersuchen. Wir kommen in einen Raum mit einer Uhr. Hier ergattern wir einen **Schraubendreher**, eine **Kette**, die einen Motorblock gehalten hat, und ein Stück Leder.

Jetzt die Schnur mit der Angelrute benutzen und dann noch den Haken darauf anwenden. Zurück zur Kapitänskajüte. Hier jetzt mit dem Schraubendreher das Lüftungsgitter aufschrauben, den Schacht genauer ansehen, **Dämmmaterial** herausnehmen und mit der Angel einen **Schädelbohrer** ins Inventar befördern.

Raus auf den Gang, sich rechts halten und das Arztzimmer (Schloss) mit dem Bohrer öffnen. Hinein und die Arzttasche (links neben dem Bett) nehmen und untersuchen -> **Verband** und **Nadel mit Faden** ergattern. Weiterhin einen **Ledergürtel** (links aus der Schublade) und einen **Bettwärmer** (vom Bett).

Zurück zur Kapitänskajüte. Hier mit Lex reden.

Die Handtasche zurückbekommen und untersuchen und so **ein Bild in spiegelndem Rahmen**, ein **Notizbuch** und eine **Schere** bekommen. Das Leder mit der Schere zu **Lederbändern** zerschneiden und sie zu einem **genähten Lederband** zusammen nähen.

Zurück in die Messe und dort die Kransteuerung mit Lederband und Ledergürtel reparieren. Oben dann auf der Brücke ausprobieren, ob die Kransteuerung funktioniert (hoch, hinten runter).

Das Seil ist zu kurz, um unten in der Messe den Weg zu den beiden versperrten Räumen frei zu bekommen.

Wieder nach unten und in Richtung Korridor gehen und in der Wand links einen Wartungsschacht finden. Er liefert uns das Ende des Seiles und wir befestigen am Seilende die Kette. Runter in die Messe und die Kette mit der Ladung verbinden.

Nach oben auf die Brücke und die Ladung anheben, damit unsere Heldin zu den beiden Räumen kann.

Nach unten gehen und die verbeulte Tür anklicken.

Wir spielen in der Rolle eines Mädchens – Fiona - weiter und nehmen den **Lappen** vom Bett. Dann verschieben wir den Teppich und heben die Bretter auf. Ein Schacht kommt zum Vorschein, wir steigen hinein und saugen damit die Flüssigkeit am Boden auf.

Dann durch ein Loch in die Kapitänskajüte.

Hier jetzt gleich vorne in der Mitte die **Rohrzange** nehmen und dann den **Schlüssel** vom Schreibtisch nehmen und danach das **Schlafmittel** links vom Fenster.

Zück durch das Loch (ist schwer zu finden – ganz links an der Holzwand zum Versteck!).

Jetzt in das Rohr/Lüftungsschacht rechts. Die Tür öffnen und aus der Jacke/Mantel eine **Streichholzsachtel** nehmen.

Wieder mit Ruben hinter der Holzwand reden. Dann die Rohrzange rechts auf das Verbindungsstück des Sprachrohrs anwenden, es so entfernen, den feuchten Lappen in das Sprachrohr stecken und das Streichholz hinter her werfen.

Die Tür öffnen, in die Messe gehen und das Schlafmittel in den Kochtopf schütten.

Wieder durch die Tür und in Richtung Kapitänskajüte gehen.

Den Waschzuber zur Luke nach draußen schieben.

Bodenluke finden und die **Muskete** nehmen. Weiter vorne mit der Muskete die **Schlüssel** ergattern und damit die Tür zum Maschinenraum in der Messe öffnen. Der Doktor fängt uns jedoch ab.

Wir spielen weiter als unsere große Heldin – Anna - und betreten den Maschinenraum.

Hier den **Ladestock** vom Boden nehmen, dann den **Bootshaken**, das **Kartenteil/Teil des Schiffsplanes** (ihn im Inventar zusammen setzen), die **Kohleschaufel** und vorne rechts am Hebel die **Schraubenbox**.

Zurück und mit dem **Bootshaken** die verzogene Tür/das Gefängnis des kleinen Mädchens öffnen. Hier die **Morphiumspritze** nehmen.

Wieder in den Maschinenraum und den **Ladestock** mit dem Dämmmaterial benutzen und diesen dann auf den **Bettwärmer**. Mit der **Schaufel Kohle** aus dem Ofen holen und dann den **Bettwärmer** damit füllen.

In die **Messe** und dort die **Lötstelle** an dem **Röhr** aufglühen lassen, so dass der **Zugang** über die andere **Treppe** außen links vom **Eingang** zur **Messe** begehbar wird.

Hineingehen und hier **Lex** finden. Er schießt auf uns, erkennt uns aber dann doch und wir reden mit ihm und geben ihm dann das **Morphium**.

Den **Dietrich** vom **Bücherregal** nehmen und alle **Souvenirs** betrachten, was uns 4 **Koordinatenzettel** bringt.

Jetzt auf die **Brücke** gehen – und falls nicht schon vorher geschehen – das **Handlog** nehmen. Mit dem **Dietrich** den **Kartentisch** benutzen und ihn öffnen.

Den **Sextanten** nehmen und versuchen, ihn mit dem **Fenster** zu benutzen. Ebenso versuchen, das **Steuerrad** und den **Kompass** zu benutzen.

Vom **Kartentisch** den **Zettel** nehmen, was misslingt. Die 5. **Koordinate** verbirgt sich in **Spiegelschrift** auf der **Karte**, also den **spiegelnden Bilderrahmen** darauf benutzen und jetzt 5 **Koordinaten** haben: wir finden als **Orte** – **Monte**, **Lajes Do Pico**, **Sanatana**, **Pedro Miguel** und **Castelo Branco** und markieren sie auf der **Karte**. Ebenso markieren wir sie im **Routenbuch** und es ergibt sich tatsächlich eine **Schifffahrtsroute**.

Zurück zu **Lex** und mit ihm reden. Jetzt muss unbedingt das **Handlog** benutzt werden, aber dazu brauchen wir eine **Uhr**.

Wir gehen in den **Raum** mit der großen **Uhr**, wenden die **Schraubenbox** auf das **Zahnrad** an, setzen es ein in die **Lücke** und ziehen die **Uhr** mit der **Kurbel** links auf.

Nun das **Ziffernblatt** benutzen (**Uhr** vorstellen) und zwar so lange, bis in der **Öffnung** oben eine **Figur** erscheint, die eine **Taschenuhr** hat. Diese nehmen wir.

In der **Kajüte** des **Kapitäns** nun das **Handlog** aus dem **Fenster** halten und so die **Geschwindigkeit** bestimmen. Dann zurück zu **Lex** und ihm über alles informieren.

Wir bekommen den **Revolver** und nehmen mit der **Lupenfunktion** eine **Patrone** heraus. Die könnte doch an der nicht funktionierenden **Pumpe** passen. Dorthin gehen in die **Messe** und die **Patrone** auf die **Pumpe** anwenden. Wenn das **Wasser** abgepumpt ist (3x den **Hebel** betätigen) in das **Gefängnis** des **Mädchens** gehen und in die **Bodenklappe** schauen.

Den **Haken** und das **Amulett** ergattern.

Danach spielen wir wieder als **Mädchen Fiona** weiter.

Wir nehmen die **Ölkanne** und benutzen das **Kuscheltuch** auf das heiße **Dampfventil**.

Es zerspringt und wir nehmen die **Anzeigenadel**. Mit dieser stechen wir links ein **Fass** an und füllen mit der austretenden **Flüssigkeit** – **Ethanol** - die **Ölkanne**.

Rechts ist eine **Lücke** zwischen den **Kisten** und wir sprühen dem **Doktor Ethanol** ins **Gesicht**. Es entsteht eine neue **Lücke**, wir gehen durch und nehmen die **Kohleschaufel**. Dann öffnen wir die **Luke**, steigen nach unten, kommen beim **Hebel** wieder raus und benutzen 1x den **Hebel**. Die **Kohle**, die die **Rutsche** blockiert, fällt in den **Ofen**. Jetzt können wir - zurück durch die **Luke** - zum **Ofen** und in die **Kohlenrutsche**.

Oben angekommen, laufen wir nach rechts bis wir die **Kohleschaufel** auf den **Schweinekopf** benutzen können. Wir ergattern den **aufgespießten Schweinekopf** und befreien ihn vom **Haken**. Mit dem **Haken** öffnen wir rechts den **Koffer** und können danach **Plüschpantoffeln** anziehen, so dass uns der **Doktor** nicht mehr hört.

Jetzt durch die **Kohlerutsche** den **Schweinekopf** nach unten befördern. Der **Doktor** meint, es könne **Fiona** sein und geht vor den **Ofen**.

Fiona geht zurück, am Rohrabzweig ganz nach links und kann auf Säcke nach unten springen. Durch den Durchgang links und die Luke kommt Fiona zum Hebel. Sie benutzt ihn 3x und der Doktor ist beseitigt.

Wir spielen jetzt als Anna weiter.

Das Schiff brennt und wir müssen schnell handeln.

Sind wir auf der Brücke, dann lassen wir das Kranseil runter und gehen in die Messe und benutzen es. Danach befestigen wir den Haken, so dass der Kran wieder funktionsfähig ist.

Wieder auf die Brücke und das Kranseil hoch ziehen. Hier sollte man speichern, denn es gibt 3 verschiedene Enden.

Nun die Seilführung nach vorne bewegen und dann den Kran nach links drehen. Es passiert Schauriges und je nachdem, wie wir handeln bzw. was wir im Gespräch auswählen, erleben wir verschiedene Enden.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

*In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.*

*(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).*