

Jack Keane – Lösung der ersten 3 Kapitel

von Sylvia Brauer (©)

für

<http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

I. Kapitel

Das Spiel beginnt damit, daß du dich gefesselt an einem Stuhl vorfindest. Reize den dicken schrägen Typen bis er dir eine knallt; dabei fällt dein Messer auf den Stuhl neben dir. Da der Versuch, dein Messer an dich zu nehmen, scheitert, reizt du den Typen wieder und er versetzt dir einen 2. Schlag. Jetzt kannst du dein **Messer** endlich an dich nehmen und Dich befreien.

Auf dem Dachsimms laufe nach links auf die Gondel. Nimm den **Besen** an dich; an den Lappen unter dem Fass kommst Du noch nicht dran. Löse den Knoten und die Gondel fährt ein Stück nach unten. Jetzt mit dem Besen das Fass von der Gondel schieben und den **Lappen** nehmen. Fahre wieder mit der Gondel nach oben (Kurbel betätigen) und laufe auf dem Dachsimms ganz nach rechts. Dort steht ein Eimer, in den du den Lappen eintauchst. Dieser ist nun nass.

Ein kleines Stück zurück, klettere die Treppen nach unten und entdecke in dem Vogelnest dein Messer. Wische mit dem Lappen den Vogelmist von der Treppe und laufe weiter nach unten zum Nest. Jetzt muss erst mal die Krähe verscheucht werden, um an dein Messer zu kommen. Laufe nach links und nimm den **Sandsack** mit. Gehe wieder die Treppen nach oben, laufe nach links bis zum Gegengewicht (dickes Seil) und wirf den Sandsack auf die schrägen Typen. Einer fällt hinunter und die Turmuhr vom Big Ben schlägt. Diese Klänge verscheuchen die Krähe; nun schnell zum Nest und **Messer** nehmen.

Zurück zur Gondel und links mit dem Messer die Sicherheitsleine durchschneiden, die Gondel fährt hinunter.

Kaum hast du dein Schiff erreicht, bekommst du den Auftrag, nach Tooth Island zu segeln und auf halber Strecke in Kapstadt einen Agenten an Board zu nehmen.

II. Kapitel – Kapstadt

Kaum angekommen, fordert die Mannschaft Landurlaub und eine Flasche Rum.

Ein Stück weiter links findest Du einen Mexicaner, der aber erst mit dir reden will, wenn ihr Beide ungestört seid. Weiter gehen und mit Captain Cookster reden; wer viel Zeit hat, kann sich seine Geschichte anhören – ist aber für den Fortlauf des Spieles nicht notwendig. Auf dem Fass daneben seine qualmende Pfeife versuchen mitzunehmen.

Weiter am Geschäft vorbei auf die Kisten nach oben klettern und auf dem Sims des Geschäftes ganz nach rechts laufen. Am Ende über die Kisten herunterklettern in den Hinterhof. Dort schnell **3 leere Teedosen** vom Boden rechts mitnehmen und 1 mal nach oben klettern. Am Fenster siehst Du eine Müslischale, die von einem Wespenchwarm bewacht wird. Da kommst Du im Moment noch nicht dran.

Im Geschäft: Am Vorhang der Umkleidekabine 3 mal ziehen und mit der Dame reden.

Rechts daneben steht nun ein Abenteurer, ihn ansprechen – unbedingt das Gespräch dahin lenken, dass er beweisen soll, dass er ein erfolgreicher Abenteurer ist. Endlich gibt er mir als Beweis eine **Flasche Rum**. Verlasse den Laden und bringe deiner Mannschaft den Rum, die daraufhin spurlos verschwindet.

Rede wieder mit dem Mexicaner (Agent) über alle Themen und er bittet dich ein **Paket** für ihn zur Post zu bringen, bevor er an Board geht. Leider brauchst Du dafür eine Briefmarke und der Shophändler verkauft keine Briefmarken.

Amanda sucht eine Mitfahrgelegenheit nach Tooth-Island und da sie kein Geld hat, nimmst du sie großzügigerweise umsonst mit. In deinem Inventar befindet sich nun der **Brief** von Amanda mit ihrer Einladung nach Tooth-Island. Auf dem Umschlag klebt eine Briefmarke, die du bestens gebrauchen kannst. Rechts von deinem Schiff liegt ein kleines Boot - gefüllt mit Wasser - doch der Versuch, die Briefmarke darin abzulösen scheitert, da sie sonst wegschwimmen würde; also muss ein Gefäß her.

Im Geschäft kannst Du nichts kaufen, weil wie du selbst dem Shophändler sagst, dass du dein ganzes Geld im Geheimversteck in deinem Schiff versteckt hast.

Schiff: Ungefähr in der Mitte deines Schiffes brichst Du eine **morsche Schiffsplanke** ab. Beim Öffnen deines Geheimversteckes nimmst du dein ganzes Geld: **30 Schilling**.

Im Geschäft geht's nun zum Einkaufen: **Schere, Schmieröl** und **Feuerzeug**

Weil Du Captain Cookster die Schiffsplanke gibst, als kleine Spende für sein eigenes Schiff, darfst Du die **Pfeife** jetzt mitnehmen.

Gehe zurück am Geschäft vorbei und klettere wieder über die Kisten und dem Sims zu dem Wespenschwarm; verscheuche die Wespen mit der Pfeife und nimm die **Müsli-Schale**.

Kleines Boot: Fülle die Müsli-Schale mit Wasser und lege im Inventar Amanda's Brief hinein, endlich hast Du eine **Briefmarke**. Diese klebst du auch sofort auf das Paket und gibst es im Geschäft ab.

Auf dem Rückweg zum Schiff sage dem Agenten, dass das Paket aufgegeben ist. Beim Schiff angekommen, stellst Du fest, dass deine Mannschaft noch nicht da ist. Laufe zurück am Geschäft vorbei und weiter nach rechts; da findest du deine Mannschaft und nach einem Gespräch gehen sie an Bord. Einfach auf Ablegen klicken an deinem Schiff und los geht die Fahrt.

III. Kapitel – Tooth-Island

Dein Schiff ist vor Tooth-Island auf einem Felsen gestrandet und deine Mannschaft rudert mit Amanda davon. Ein paar Schritte weiter den **Sparelefant** und den **Seestern** aufheben. **Immer auf den Boden schauen und alle Seesterne aufheben, leider wurden sie in meinem Inventar nicht angezeigt.**

In der Höhle das hinterlassene Schmucklergut genauer untersuchen und eine **Muskete** mitnehmen. Bei näherem Betrachten stellst Du fest, dass sie nicht funktioniert und entnimmst das **Schießpulver**, das du auch sofort in den Sparelefanten steckst. Am anderen Ende die dichten Pflanzen, die deinen Weg versperren, mit dem Messer bearbeiten und die Höhle verlassen.

Gehe links die Treppen hoch bis zu einem Abgrund, leider ist der Abstand zu groß, um rüber zu springen. Links den Sparelefanten in den Schlitz beim Felsen stecken, leider kannst du den Sparelefanten nicht anzünden, da dir eine Lunte fehlt. Zurücklaufen zum

Agent: Nach einem Gespräch gibt er dir Teile seiner Agentenausrüstung: **Nähgarn** und **Lunte**

Zurück durch die Höhe und über die Treppe zum Abgrund. Dort die Lunte in den Sparelefant stecken und anzünden. Die Explosion sprengt den Felsen frei und du springst über den Abgrund. Auf einmal ist der Agent bei dir. Gehe zuerst rechts über den Holzsteg nach vorne und benutze dein Messer an der Teklage. Oh Gott – was hast Du getan, dein Schiff ist auf die Seite gekippt und Du siehst etwas Glitzernes. Laufe zurück zum

Schiff: Nimm die **Angelrute**, deinen **Seesack** und den weißen **Holzwurm**. Jetzt baue im Inventar mit der Angelrute, dem Nähgarn und Holzwurm eine **funktionstüchtige Angel**.

Zurück zum Landeplatz: Gehe von dort aus ein paar Schritte nach links und angele die schwimmende **Holzplanke** aus dem Wasser.

Gehe nun den ganzen Weg zurück zu dem Agenten, der vor einer Säule auf dich wartet. Die soeben gefischte Holzplanke lege über die Säule, nun hast Du eine funktionierende Wippe. Klettere rechts den Felsen hinauf und springe auf die Wippe. Da der Agent zu schwer ist, tauschst du mit ihm die Plätze.

Oben auf dem Plateau nimm den Keil und gehe geradeaus zu dem Steinkopf; auf dem Boden davor nimm die Gebetsmühle weg und schon rollt der Steinkopf runter auf die Wippe. Aber leider ist Steinkopf noch zu leicht und du musst was Schwereres finden.

Gehe links die Treppe hoch und nimm das **Haarwachs**, ein paar Schritte weiter nimm den **Teil des Steinkopfes** und noch ein paar Schritte weiter noch einen **Teil des Steinkopfes**. Laufe über den Steg und nimm den **Angelhaken**. Bearbeite die Winde mit Schmieröl und lasse das Seil herunter. Klettere am Seil herunter zu deinem Schiff und hebe den **Steinkopf** auf. Klettere wieder hoch und laufe zum Plateau. Lege die 3 Steinköpfe in die Truhe, sie rutscht automatisch nach unten auf die Wippe und der Agent ist wieder bei dir.

Shari: Rechts rede mit Shari, leider will sie dir erst helfen, wenn du ihr Diadem gefunden hast.

Laufe zur Tempeltür und öffne sie mit dem Angelhaken. Nimm das **indisches Gewürz**, das zwischen den Töpfen liegt und gehe nach links weiter und hebe die **Brosche** auf. Schau die Brosche in Inventar genauer an, fehlt da nicht der Edelstein in der Mitte?

Zurück zum Schiff: Öffne die Austern mit dem indischen Gewürz und Du bekommst eine **Perle**. Diese passt perfekt in die Brosche und sieht jetzt wieder aus wie neu.

Shari ist glücklich und wirft dir die **Liane** zu, bevor sie verschwindet.

Gehe durch die Tempeltür und ganz am Ende des Weges benutze die Liane an dem Fahnenmast und klettere hoch. Schau noch zu wie der Tiger den Agenten verspeist, jetzt bist du wieder auf dich allein gestellt.

Wir bitten unbedingt, das Copyright zu beachten!