



Einloggen »

Neuer Benutzer? Jetzt anmelden!

[Forum Übersicht](#)

[Login](#)

[Registrieren](#)

[Kalender](#)

[Seekarte](#)

[Pirates of the Caribbean Wiki](#)

Suche...

[Pirates of the Caribbean Spiele](#) » [Pirates of The Caribbean - Spiele](#) » [Pirates of the Caribbean \(Bethesda-Spiel\)](#) » [Hilfen und Technisches](#) » **Komplettlösung Fluch der Karibik**

Bereich wechseln

Themen-Einstellungen

#1 | Komplettlösung Fluch der Karibik

29.08.2011 20:00 (zuletzt bearbeitet: 29.08.2011 20:01)

Nathaniel Hawk



Piratenanführer

Beiträge: 19
Registriert seit: 25.08.2011
Wohnort: Tortuga

Komplettlösung "Fluch der Karibik
von Sonja

Als Grundlage für diese Lösung diente "Pirates of the Caribbean" von
Thet Oo Maung

Nebenaufträge

"Atios Votary"

Dieser Auftrag kann beim ersten Betreten der Pirateninsel gestartet werden.
Sichere ab, dass du einen freien Platz für einen Offizier hast. Wenn du schon
drei Offiziere hast, entferne einen zuerst bevor du zum ersten Mal auf die
Pirateninsel gehst. Sobald du die Piratenstadt betreten hast, wirst du einen
Mann sehen, der mit dem Schwert gegen einen anderen ohne Schwert kämpft.
Wenn du
ihn den Mann töten lässt, wird dein Auftrag Blayth sein. Ich habe Atios gerettet
und Blayth getötet. Er wird in dein Team kommen.

Bring ihn nach Conceicao und du wirst bemerken, dass er verschwunden ist.
Geh
zur Taverne und frage den Wirt nach ihm. Der Wirt wird dir etwas über Atios
sagen und du wirst nach oben gehen müssen um einen verwundeten Mann zu
sehen.
Dann werden Soldaten kommen und dich des Mordes anklagen. Ich habe sie
einfach
und ohne Schaden zu nehmen besiegt. Nach dem Lösen des Problems mit der
Mordanklage wirst du raus aus der Stadt in den Dschungel gehen müssen und dein
Auftrag wird aktualisiert. Du wirst drei Männer mit Atios liegend sehen. Hilf
ihm und er wird dir von sich erzählen. Bekräftige ihn, dir von dem Geheimnis zu
erzählen und er wird vom Schatz erzählen.

Um den Schatz zu bekommen musst du nach Douwesen fahren. Gehe dort in
den
Dschungel und finde einen Wasserfall. Dort ist ein kleiner Weg links vom
Wasserfall welcher dich zu einem Schiffswrack führt. Auf dem Weg wirst du mit
einigen Skeletten kämpfen müssen. Nachdem alle getötet wurden gehe zum
Teil des
Wracks, der an Land liegt. Dort wirst du eine Truhe finden und das Silber
nehmen. Du wirst 50000 Gold beim Tausch des Silbers bekommen, was für den
Anfang
sehr wertvoll ist.

Den Sohn des Admirals finden

Wenn du auf Isla Muelle bist, gehe zum Rathaus und rede mit dem Mann der
da
steht um den Auftrag zu beginnen. Er ist traurig wegen seines Sohnes und bittet
dich, ihn zurückzubringen. Das letzte Mal hat er davon gehört, dass er in
Redmond ist. Fahr nach Redmond und frage den Tavernenwirt. Der Sohn des
Admirals
ist in einer Affäre mit der Tochter des Gouverneurs Silehard. Um sie zu sehen
musst du in den Dschungel gehen und du wirst sie mit zwei Soldaten finden.
Sie
wird dir sagen, dass der Sohn des Admirals wieder zurück bei seinem Vater ist.
Fahre zurück nach Isla Muelle um den Auftrag weiterzuführen. Der Admiral wird
dir sagen, dass sein Sohn gekidnappt wurde und du ihn gegen 20000 Gold von den
Kidnappern zurücktauschen sollst. Fahre nach Falaise des Fleur und in die
Taverne. Du wirst dort einen Mann treffen, der zu einem Haus führt. Versuche
nicht, die Kidnapper zu töten, um den Sohn zu retten. Gib ihnen nur die 20000
Gold und der Sohn ist frei. Geh zurück zum Vater und du bekommst 10000
Gold als

Belohnung. Wenn du den Sohn als Offizier für dein Team haben willst, wird er Mitglied werden. Vergiss nicht, einen freien Platz zu haben. Dieses Spiel hat einige Störfaktoren und dieser ist einer von ihnen. Genau wie im Auftrag mit Atios, wenn du keinen freien Offiziersplatz hast, auch wenn er deiner Mannschaft beigetreten ist, kannst du ihn nicht bei deinen Passagieren sehen.

Toffs Tochter von einem Piraten retten

Dieser Auftrag ist einfach und lohnt sich denn du bekommst Nicolas' Schwert als Belohnung. Aber dein Rank sollte respektabel sein. Wenn du in Douwesen bist, gehe in die Taverne und rede mit dem Mann in der roten Kleidung. Er ist betrübt, weil seine Tochter von einem Piraten gekidnappt wurde. Versprich ihm zu helfen und geh zum Rathaus. Rede mit dem Gouverneur und du bekommst die Erlaubnis, das Piratenschiff zu betreten. Auf dem Piratenschiff redest du mit dem Piratenanführer. Sie werden zu kämpfen beginnen und du musst den Anführer töten. Wenn er tot ist, bekommst du die Tochter und kannst zurück zur Taverne und mit dem Vater reden. Er wird dir als Belohnung das Schwert geben. Geh auch zum Rathaus um eine Belohnung vom Gouverneur zu erhalten.

Seltsame Dinge in "Arperchio"

Geh zum Rathaus von Douwesen und du wirst drei redende Frauen sehen. Sprich sie an und du wirst von der Entführung einiger Kinder hören, wogegen der Gouverneur nichts tut. Versprich ihnen, selber mit dem Gouverneur zu reden. Wenn es Nacht ist, musst du bis zum Morgen warten oder in der Taverne übernachten. Wenn du mit ihm redest, wird er dich bitten, selbst Untersuchungen anzustellen. Du kannst deine Nachforschungen bei den Piraten im Dschungel starten, welches derselbe Weg ist, wenn du nach dem Schiff suchst.

Geh in den Dschungel und suche nach dem Piratennest. Jetzt gehe zum Haus des Anführers und frage nach der Schwarzen Fregatte, die die Kinder entführt hat. Er wird dir sagen, dass dieses Schiff nicht zu den Piraten, sondern zu Greenford gehört.

Rede mit dem Mann rechts in der Taverne von Greenford. Er wird dir sagen, dass das Schiff zur Pirateninsel gefahren ist. Fahre also nach Quebradas Costillas und sprich in dem Dorf die Wirtin an. Sie wird dir sagen, dass dieses Schiff wirklich da war aber sie weiß nicht, wohin es gesegelt ist. Du hast nun wieder selber nachzuforschen.

Die meisten Leute verlieren die Spur dieses Auftrages nachdem sie mit der Wirtin geredet haben, aber alles was du zu tun hast ist, in die Kirche von Redmond zu gehen und zu spenden. Wenn dein Ruf gut genug ist, sprich mit dem Pater und nimm seinen Auftrag, bei dem du etwas über den Pater von Greenford herausfinden sollst, an.

Geh nach Greenford und rede mit den beiden Geistlichen. Dann gehe in die Taverne und rede mit dem Wirt und dann mit der Kellnerin. Dann musst du einen Mann finden, der gefälschte Briefe des Priesters geschrieben hat. Er lebt in dem Haus direkt hinter der Taverne. Rede mit ihm und dein Auftrag wird aktualisiert. Geh zurück zur Kirche von Redmond und sprich mit dem Pater. Jetzt kannst du ihn nach der Schwarzen Fregatte fragen.

Er wird dich nun um einen weiteren Gefallen bitten. Du sollst einen Brief in die Kirche von Isla Muelle bringen. Sobald du etwas näher an der Insel bist, wirst du auflaufen und Männern mit roten Roben gegenübergestellt.

Du wirst nun in einen kleinen Kampf verwickelt, der aber nicht allzu schwer ist. Du wirst eine Medaille bekommen und dein Auftrag wird aktualisiert. Geh in die Kirche und gib dem Pater den Brief. Wenn du zurück nach Redmond fährst und mit dem Priester über die Schwarze Fregatte redest, wird dich der Assistent angreifen und dein Auftrag wird erneut weitergeführt.

Fahr zurück nach Isla Muelle und rede mit dem Tavernenwirt. Dann gehe raus und finde den Mann, von dem der Wirt gesprochen hat. Du wirst von ihm Informationen darüber erhalten, dass der Anführer der Schwarzen Fregatte zurzeit in Greenford ist.

Fahre nun nach Greenford und rede dort mit dem Wirt. Der Anführer ist jetzt im Gefängnis. Du musst mit dem Wärter reden, um ihn treffen zu können. Der Wärter lässt dich aber nur, wenn du ihm 5000 Gold zahlst. Du kannst aber auch zurück nach Redmond und den Pater ansprechen, welcher dir dann ein Dokument gibt, mit dem du den Gefangenen besuchen darfst.

Nachdem du den Mann mit der roten Robe befreit hast, segle nach Isla Muelle.
Du wirst bei der Ankunft automatisch mit dem Mann in der Taverne sein. Du wirst ihn aber töten müssen, nachdem du Informationen von ihm bekommen wolltest. Die einzige Information, die du bekommst ist, dass die "Animists", die Männer in den rotten Roben, ein Versteck auf der kleinen Insel neben Isla Muelle haben. Also segle zu dieser und geh geradeaus bis du eine Höhle siehst.

Du wirst mit etwa zehn dieser Männer kämpfen. Ihr Chef versteckt sich hinter einem großen Stuhl im Hauptraum. Töte ihn und dein Auftrag wird erweitert. Geh zurück zu deinen Schiffen um mit der "Mefisto" der Schwarzen Fregatte zu kämpfen. Nachdem all diese Probleme gelöst sind fahre zurück nach Douwesen und Redmond um Belohnungen zu erhalten.

HAUPTAUFTRAG

Auftrag 1 Ankunft in Oxbay

Hier beginnt die Geschichte. Nathaniel Hawk, Kapitän eines Schiffes namens "Victory"(den man übrigens nach Belieben ändern kann) wacht in seiner Kajüte auf und erfährt, dass sein Schiff glücklich aus einem Sturm gekommen ist. Einer deiner Mannschaft wird kommen und dir sagen, was du heute zu tun hast. Wenn du zum ersten Mal spielst, solltest du zunächst das Tutorial machen. Ansonsten wähle die Option, das Tutorial zu überspringen.

Bevor du Oxbay verlässt hast du folgende Dinge zu erledigen:

- * Neues Fernglas kaufen
- * Waren im Laden verkaufen, damit du genug Geld hast, um dein Schiff zu reparieren und Männer für deine Crew einzustellen
- * In die Taverne gehen und Männer einstellen
- * Zuletzt zur Werft gehen und dein Schiff reparieren

Wenn du auf deinen Matrosen hörst, empfiehlt er dir, beim Kredithai Geld zu leihen und mit dem geliehenen Geld Seide zu kaufen, welche du auf einer anderen Insel für gutes Geld verkaufen kannst.

Wenn du dir ein besseres Schwert kaufst, wirst du eine Höhle in der Nähe der Werft sehen. Diese Höhle ist im Keller des Hauses gegenüber der Werft, aber die Skelette im Verließ sind für den Anfang zu schwer zu besiegen.

Wenn du alles in Oxbay erledigt hast, segle los. Gerade als du fortsegelst wird ein Film automatisch abgespielt, in dem du siehst, dass die Franzosen die englische Kolonie Oxbay überfallen. Dies ist dein erster Auftrag.

Auftrag 2 Informiere den Gouverneur von Redmond über den Angriff der Franzosen

Dein nächster Auftrag ist es, nach Redmond zu fahren (eine englische Kolonie in der Nähe von Oxbay) und dem Gouverneur vom Angriff zu erzählen. Wenn du in Redmond anlegst, wirst du einen Mann in der Nähe der Brücke sehen. Sein Name ist Rys Bloom. Rede mit ihm und hilf ihm. Wenn du nun zum Hafenmeister gehst und mit ihm sprichst wirst du die Verantwortung für Rys Bloom übernehmen. Für nur 500 Gold (du musst Rys Bloom erneut ansprechen) wird er dein erster Offizier. Er hat zwar nur schlechte Werte und Fähigkeiten, aber ist in Anbetracht des Preises doch lohnend.

Nachdem du die Sache mit Rys erledigt hast, gehe in die Stadt hinein und finde das Rathaus. Wenn du in der Nacht ankommen solltest, musst du erst in der Taverne übernachten und am Tage wiederkommen. Wenn du das Rathaus dann betrittst, wirst du zunächst einen anderen Kapitän treffen, der sich verabschiedet und geht. Rede mit dem Gouverneur und erzähl ihm von dem französischen Angriff. Er will dein Schiff beschlagnahmen, um Oxbay zurück zu gewinnen und ein Schiff mehr zur Verfügung zu haben. Stattdessen bietest du dich aber an, zu helfen und bekommst den Teil deines Auftrages. Deine Aufgabe ist es, nach Oxbay zu schleichen und so viele Informationen über die französischen Truppen zu bekommen, wie du nur kannst. Er sagt dir außerdem, dass du eine gute Belohnung bekommen wirst, wenn du den Auftrag erfüllst.

Wenn du nun zurücksegelst, wirst du vielleicht merken, dass französische Schiffe nun genauso aggressiv sind wie die der Piraten. Segle nach Green Rock Bay oder Far Beach. Solange du nicht direkt zum Hafen von Oxbay fährst, wirst du nicht mit französischen Schlachtschiffen kämpfen müssen. Geh durch den Dschungel bis zu der Stadt Oxbay. Du wirst gegen zwei Soldaten kämpfen müssen, wenn sie dich aufhalten. Pass auf die Wegräuber auf, die manchmal im Dschungel zu finden

sind.
Sie sind keine leichten Gegner wenn du nur einen niedrigen Level hast.

Wenn du in der Stadt bist, gehe in die Taverne. Wenn du mit dem Wirt über die Franzosen redest, wird er dir sagen, dass die Einwohner die Franzosen satt haben. Dann hast du eine neue Idee, denn du kannst dich mit einem französischen Offizier "anfreunden", um mehr Informationen zu bekommen. Mit Hilfe des Wirts machst du den Franzosen betrunken. Wenn du ihn so weit hast, geht zusammen in den Dschungel. Nun sagt er dir alle Informationen, die du willst. Danach ist es dir frei gestellt, ob du ihn tötest oder nicht. Es wird sicherer sein, ihn und die zwei Wärter zu töten.

Nun hast du zwei Möglichkeiten: Entweder, du fährst zum Gouverneur von Redmond und unterrichtest ihn über die Neuigkeiten, oder du fährst nach Falaise des Fleur, um eigene Nachforschungen über das mit Munition beladene Schiff, von dem man soeben erfahren hat, zu betreiben.

Wenn du das erste Mal nach Falaise des Fleurs kommst, wird dir ein Mann anbieten, gegen ein wenig Gold die Stadt zu zeigen. Gib ihm Geld und frage nach ein paar Dingen, die das Munitionsschiff betreffen. Nun erfährst du von einem französischen Kapitän, der das Schiff nach Oxbay eskortieren soll. Dieser ist in der Taverne. Gehe also dort hin und rede mit dem Wirt und gehe in das Zimmer der Taverne. Nun hast du die Möglichkeit, dem Kapitän 3000 Gold zu bezahlen um seine Papiere zu erhalten, oder du tötest ihn. Wenn du ihn tötest, solltest du den Wirt ebenfalls bedrohen um nichts zu bezahlen.

Jetzt gehe zum Hafenmeister und zeige ihm die soeben erhaltenen Papiere. Der Besitzer des Schiffes wird dann zu dir kommen und mit dir sprechen. Du kannst jetzt überall hinsegeln, ohne dass etwas zu diesem Auftrag passiert, nur wenn du nach Oxbay segelst, geht er weiter. Du musst nämlich das Schiff auf dem Weg sein Schiff übergibt, wenn Tobias seine Schulden bezahlt. Unglücklicherweise kommen französische Soldaten dazwischen und wollen Tobias festnehmen. Besiege sie und lauf so schnell du kannst zu der Werft. Dann wirst du mit etwas Glück in nicht so viele Kämpfe geraten. Der Werftbesitzer versteckt dich vor den Soldaten und bittet dich dafür, eine Truhe zum Wirt der Taverne in Redmond zu bringen. Dies ist der Anfang des "Black Pearl"-Rätsels.

Tobias sagt dir, dass der französische Soldat in der Taverne auf ihn wartet. Da Tobias aber fast festgenommen wurde, musst du in die Taverne und den Soldaten ansprechen. Deine Crewmitglieder sind nun verschwunden, aber der französische Soldat wird dich für die nächste Zeit begleiten und dieser ist unsterblich (jedenfalls bei mir). Gehe um die Taverne herum um erneut Tobias zu treffen (natürlich mit dem französischen Soldaten). Ihr drei geht nun zum Hafen, was auch problemlos verläuft. Aber wenn du bei den Docks bist, kommen Soldaten angelaufen und greifen dich an. Der Kampf auf dem Steg ist aber nicht so schwer, weil dich immer nur zwei Soldaten gleichzeitig angreifen können. Wenn alle tot sind, verlasse den Hafen. Wenn du vor dem Erledigen dieses Auftrages zwei oder mehr Schiffe hast, wird eines davon zurück nach Redmond geschickt und eines hilft dir beim Kampf gegen die französischen Schiffe. Die beste Taktik ist hier, so schnell es geht zu fliehen und nicht gegen die Schiffe zu kämpfen, da sich das als recht schwierig erweist.

Wenn du zurück beim Gouverneur bist, bekommst du eine Belohnung. Er will aber, dass du bei der Befreiung Oxbays hilfst und dich dafür ersteinmal in der Taverne ausruhest. Daraus entwickelt sich ein weiterer Auftrag.

Auftrag 4 Warte in der Taverne und liefere die Truhe

Auch wenn diese Aufträge einzeln im Abenteuerbuch sind, gehören sie eigentlich zu einem. Wenn du in die Taverne willst, wirst du von zwei Piraten aufgehalten, die die Truhe haben wollen. Gib sie ihnen, denn in einem Kampf sind die Piraten unsterblich. Du erfährst ein paar Dinge von ihnen und dein Auftrag wird insofern erweitert, dass du den Werftbesitzer in Oxbay nach der Kiste fragst.

Gehe in die Taverne und du wirst Danielle mit Ralph treffen. Nach einer kurzen Unterhaltung kommen englische Soldaten, gegen die ihr kämpfen müsst. In diesem Kampf stirbt Ralph, weswegen Danielle wütend auf dich wird. Letztenendes wirst du aber doch ins Gefängnis gesperrt.

Auftrag 5 Fliehe aus dem Gefängnis

Jetzt bist du im Gefängnis. Deine Waffen wurden dir genommen. Du redest mit dem Wärter, den du überreden kannst, dich freizulassen um in deine Mannschaft zu kommen, aber der Gouverneur bekommt das mit und will ihn töten lassen. Du

kannst
aber auch den Gouverneur überreden, für den Wärter zu bürgen und ihn doch
in
deine Mannschaft zu nehmen. Während du im Gefängnis warst hat England
Oxbay auch
ohne dein Zutun wieder zurück gewonnen.

Aufgabe 6 Finde den Verräter Rheims und bring ihn zurück

Der Gouverneur bittet dich nun, den Verräter Rheims zu finden. Das letzte, was
man von diesem gehört hat ist, dass er auf der Pirateninsel gesichtet wurde.
Fahre dort hin. Wenn du zum ersten Mal Quebradas Costillas besuchst, wird
der
erste Nebenauftrag ("Atios Votary" siehe oben) gestartet. Wenn du jemanden
ansprichst, wird dir die Wirtin weiterempfohlen. Wenn du sie überreden kannst,
wird sie dir etwas über Rheims sagen, nämlich, dass er auf dem Weg nach Isla
Muelle war, aber erschossen wurde. Außerdem erhältst du Informationen über
den
Anführer der Schmuggler.

Folge Rheims nach Isla Muelle und geh in die Taverne. Frag den Wirt, der dir
sagen wird, zu verschwinden. Draußen wirst du einen Schmuggler treffen, der
dich
zum Anführer bringen wird.

Dann erfährst du, dass Rheims fort gegangen ist, ohne jemandem zu sagen,
wohin.
Er sei auf der Suche nach etwas. Der Versuch, in sein Haus zu gehen,
scheitert.
Gehe also in die Taverne und warte, bis es Nacht ist.

Geh dann auf die rechte Seite des Hauses und betrete es durch die Nebentür.
Du
wirst allerdings nichts anderes als ein Buch finden. Zwei Wächter werden dann
das Haus betreten und gegen dich kämpfen. Vorübergehend ist der Auftrag um
Rheims nun beendet, weil du seine Spur verloren hast. Bevor du zum
Gouverneur
gehst um ihn darüber zu unterrichten, solltest du aber erst mehr über die "Black
Pearl" herausfinden.

Auftrag 7 "Black Pearl"

Dies ist der Originalauftrag, der sich von der verschlossenen Truhe an den
Tavernenwirt in Redmond vom Werftbesitzer in Oxbay, ableitet. Also gehst du
zurück nach Oxbay. Du wirst auf keine französischen Schiffe stoßen, da Oxbay
bereits wieder den Engländern gehört. Der Werftbesitzer wird dir sagen, dass
es
nicht beabsichtigt war, dich töten zu lassen, sondern den Wirt, an den die Kiste
war. In der Kiste sind Münzen und die Piraten sind wie Geister, die den Münzen
folgen und ihren Besitzer töten. Er wird dir sagen, dass er die Truhe von
jemand, der in Falaise des Fleur wohnt, gekauft hat. Segle nach Falaise des
Fleur und du wirst auf die Black Pearl treffen. Attackiere sie nicht, denn sie
ist unsinkbar und wird dich stattdessen angreifen und versenken. Segle zum
Hafen
und finde das Haus, in dem ein Mann sitzt. Dieses Haus findest du, indem du
einfach vom Hafentor geradeaus gehst. Irgendwann siehst du links von dir zwei
Häuser und rechts ein Weg zum Dschungel. Der Mann sitzt im zweiten Haus
links.
Er wird dir eine Geschichte über die Black Pearl und die verfluchten Piraten
erzählen. Anscheinend kannst du ihn nicht töten.

Wenn du aus dem Haus kommst wird ein Mann zu dir gehen und dich
ansprechen. Geht
in die Taverne um etwas zu trinken und er wird dir etwas über die Black Pearl
erzählen. Um sie zu versenken, brauchst du einen alten Inkaschatz. Der Auftrag
wird hier vorübergehend enden.

Auftrag 8 Bring den Brief zum Piratenlord

Wenn du zurück beim Gouverneur von Redmond bist, wird er sehr wütend sein,
dass
du beim Auftrag, Rheims zu finden, versagt hast. Er wird dir die Belohnung aber
trotzdem geben. Dein nächster Auftrag ist einfach. Bring den Brief zum Anführer
der Piraten im Piratendorf. Bring ihn nur hin. Anscheinend hat der Gouverneur
den Piraten als Hilfe genutzt.

Auftrag 9 Hole die gestohlenen Schätze zurück

Nachdem du den Brief geliefert hast, gibt dir der Gouverneur eine persönliche
Aufgabe. Sein Schiff, auf dem viele Inkaschätze waren, wurde von Piraten
überfallen und nun verstecken diese sich im Dschungel von Douwes. Deine
Aufgabe ist es, nach Douwes zu fahren und die Schätze zurück zu holen.

Wenn du Douwes erreichst, wirst du in eine Seeschlacht verwickelt. Zerstöre
das feindliche Schiff und geh zum Strand, um die Schätze vom Schiff zu finden.
Deine Crew findet die meisten, aber einer fehlt. Geh zurück zum Gouverneur
und
unterrichte ihn darüber. Er wird dir den nächsten Auftrag geben.

Auftrag 10 Bringe den Gefangenen von Greenford

Der Gouverneur will, dass du nach Greenford fährst und den gefangenen
Piraten zu
ihm bringst. Geh geradeaus und nach rechts, um zum Gefängnis von Greenford
zu

gelangen. Daraufhin wirst du darüber informiert, dass der Gefangene geflohen ist. Geh aus dem Gefängnis und eine Frau wird dich um Hilfe bitten. Drei Männer versuchen, einen alten Mann in der Nähe des Gefängnisses zu töten. Hilf dem Mann, der ein Wissenschaftler ist und im Leuchtturm wohnt. Er lädt dich in sein Haus ein und auf dem Weg wirst du Danielle wieder treffen, diesmal mit einem Mann namens Vincent. Der Mann weiß, wo Rheims ist und Danielle ist einverstanden, dich mitzunehmen. Geh zurück zum Gouverneur und er wird erfreut sein.

Aufgabe 11 Weitere Suche nach Rheims

Geh zurück zum Leuchtturm und triff dich mit Danielle. Wenn ihr lossegelt, musst du nach Douwesen und am Hafen anlegen. Sobald du ankommst, wird Danielle dir sagen, dass Vincent bereits in der Taverne ist. Geh in die Taverne und treffe dich mit Vincent. Er wird dir sagen, dass der Mann in der Nähe des Ausganges Rheims ist. Wenn du mit Rheims redest, ist er zunächst überrascht und später will er mit dir zu seinem Haus außerhalb der Stadt gehen. Sobald du, Danielle und Rheims aus der Stadt seid, werdet ihr von drei "Cutthroats" angegriffen, die herbeihetzen. Du sollst schon weiter gehen. Danielle wird dir sagen, wie du zum Haus von Rheims kommst. Geh auf direkten Weg dorthin. Wenn du im ersten neuen Bildschirm bist, gehe noch einen weiter und dann links, um zum Haus zu gelangen. Sobald du da bist, wirst du sehen müssen, dass Rheims stirbt. Danielle realisiert dann, dass du für die Engländer arbeitest und wird dich angreifen. Noch bevor du etwas tun kannst, wird sie dich verletzen und du wirst ohnmächtig. Dann wirst du hören, wie Danielle und Rheims sich unterhalten. Anscheinend steckst du in einer Art Verschwörung des englischen Gouverneurs. Danielle sucht nach denselben Dingen wie der Gouverneur Silehard. Dein Auftrag wird aktualisiert und du musst Danielle finden.

Auftrag 12 Finde Danielle

Dein nächster Bestimmungsort ist Isla Muelle. Geh in die Kirche. Frage den Pater, ob du in seine Bücherei sehen darfst. Er wird dich erst lassen, nachdem du ihm einen Gefallen getan hast. Und zwar sollst du Dokumente, die anscheinend von einem Piraten bei Conceicao gestohlen wurden, wieder zurück schaffen. Folge ihm erstmal zur Taverne von Conceicao und du wirst den Dieb treffen. Er wird dir die Dokumente nicht ohne weiteres geben, also musst du gegen ihn in einem Seekampf kämpfen. Geh also zum Hafen und auf dein Schiff. Du musst das Schiff entern, denn wenn du es versenkst, sind die Dokumente verloren. Gehe zurück zur Kirche von Isla Muelle. Du kannst den Pater mit den Dokumenten erpressen und um die 5000 Gold heraus schlagen. Nachdem du dann einen alten Inkatext gelesen hast, kannst du nachvollziehen, wonach Danielle und der Gouverneur suchen.

Segle zum Leuchtturm von Oxbay und gehe von dort aus zur Mine. Zunächst musst du den Minenoffizier ausfragen und wirst von etwas von einem Mann erfahren, der vorher bei der Mine war, um etwas zu holen. Dann gehe hinein und rede mit dem schwarzen Sklavenmeister. Er wird dir nichts sagen, bis du ihn befreist. Gehe also zurück zum Offizier und bezahle 1000 Gold für ihn. Daraufhin wird er dir etwas über den Mann erzählen und dich fragen, ob er in deine Mannschaft kann. Das ist dann deine Entscheidung.

Fahre zurück nach Isla Muelle. Frage in der Taverne nach Danielle. Sobald du aus der Taverne gehst, bist du in einem Kampf zwischen Danielle und ein paar Schurken. Rette sie und sie wird deinem Team beitreten. Du realisierst, dass der Gouverneur dich nur benutzt hat. Danielle will daraufhin zum Haus des Gouverneurs schleichen und ihn nach den Inkaschätzen fragen. Geh zurück nach Redmond.

Du wirst sofort in Silehards Schlafzimmer sein. Du wirst ihn bedrohen, aber der schlaue Gouverneur kann fliehen und du musst mit einigen Wächtern kämpfen. Du und Danielle werdet getrennt um das letzte "Inka Idol" zu finden und über den Text etwas herauszufinden (?)

Auftrag 13 Suche nach dem "Inka Idol"

Seit Danielle vorübergehend aus deinem Team ist und du auf dem Weg nach Greenford bist, sucht sie nach dem altertümlichen Text um den Schatz zu finden. Du musst zurück zum Gefängnis von Greenford und den Wärter nach dem "Inka Idol" fragen, das eingesperrt ist. Aber Silehard ist dir wieder einen Schritt voraus und hat ihn nach Redmond bringen lassen und die Order gegeben, jeden, der

nach
ihm fragt, zu töten. Kämpfe mit allen Soldaten im Gefängnis. Dann beeil dich,
zurück zum Hafen zu kommen. Da ist eine englische Fregatte und du solltest
versuchen, sie zu fassen. Es ist ein harter Kampf, bis du das andere Schiff
geentert hast, denn die Soldaten an Bord sind schwerer zu besiegen als
normale
Piraten. Wenn du das "Idol" hast, segle zum Leuchtturm, wo du und Danielle
euch
treffen wolltet. Der alte Mann vom Leuchtturm wird dir allerdings sagen, dass
sie vor einiger Zeit gegangen ist. Du wirst traurig und solltest nach ihr
segeln. Sobald du den Kartenbildschirm hast, wirst du in einen schweren Sturm
geraten und von Bord gespült.

Aufgabe 14 Besorg dir ein Schiff, um Danielle und deine Schiffe zu finden

Du wirst am Strand aufwachen und hast nichts. Dein Geld, deine Crew und
deine
Schiffe sind weg. Ein Mann erzählt dir von dem schweren Sturm und meint, du
könntest glücklich sein, überhaupt noch zu leben. Zum Glück hast du noch
deine
Ausrüstung. Du bist auf der Insel Douwesen und solltest schnellstens in die
Stadt, um einen Weg zu finden, deine Crew und deine Schiffe zurück zu
erhalten.

Es ist Nacht und im Dschungel gefährlich, aber dir bleibt nichts anderes übrig,
als dich auf den Weg zu machen. Ratsam ist es hier, die Gruppen von
Skeletten,
Affen und Wededieben zu meiden oder vor ihnen wegzulaufen.

Gehe dann zur Taverne und stelle leider fest, dass keines deiner Schiffe am
Hafen von Douwesen liegt. Nun musst du ein Schiff zum Reisen finden. Der
Wirt
wird dir sagen, dass im Dschungel Piraten sind, die dich bestimmt an Bord
nehmen
können. Geh in den Dschungel und suche nach dem Piratennest. Du wirst
erfahren,
dass der Piratenanführer nach Männern sucht. Du findest ihn in der Taverne.
Rede
mit ihm, damit er dich mit an Bord nimmt. Genauso kannst du ihn herausfordern
und seine Crew inklusive Schiff übernehmen. Jetzt sind die Engländer hinter dir
her. Du musst Seeschlachten mit ihnen vermeiden, denn dein Piratenschiff ist
schwach und die Engländer haben Schlachtschiffe. Segle nach Isla Muelle, um
deine Mannschaft, Danielle und deine Schiffe zu finden. Zuerst wirst du deine
Crew treffen, die glücklich ist, dich zu sehen. Während ihr feiert, kommt
Danielle und bittet dich, mit ihr nach oben zu gehen. Sie wird dir sagen, dass
ihr Schiff gestohlen wurde, sie aber eine Kopie des alten Textes hat. Außerdem
ist sie glücklicher darüber, von dir zu hören, als von dem "Inka Idol", das
gerettet wurde. Nun sucht ihr nach jemandem, der solche alten Texte lesen
kann:
Der Mann vom Leuchtturm.

Auftrag 15 Finde den alten Mann

Segle zum Leuchtturm und geh hinein. Anstatt des alten Mannes wirst du aber
auf
englische Soldaten treffen, die du bekämpfen musst. Der alte Mann wurde in
Greenford inhaftiert.

Danielle will den Mann retten. Allerdings will sie nicht nur das Gefängnis
aufbrechen, sondern gleich die ganze Kolonie übernehmen.

Auftrag 16 Kampf bei Greenford

Dies ist kein leichter Kampf. Danielles Plan ist es, das Fort von der See aus zu
bekämpfen, während sie mit ein paar Männern von hinten angreift. Das Fort ist
mit vielen Kanonen bewaffnet, dementsprechend solltest auch du ausgerüstet
sein.
Du solltest mindestens zwei Schlachtschiffe haben, bevor du angreiffst, und
auch
so wird es sehr schwer. Zerstöre alle Kanonen vom Fort. Dabei solltest du
selber
auf die Kanonen zielen und nicht auf die Wand. Eventuell wird es dir möglich
sein, das Fort zu betreten und dann mit englischen Soldaten zu kämpfen.
Diesmal
stehen dir mehr Männer zur Seite, daher wird der Kampf nicht allzu schwierig.
Nachdem dir das Fort gehört, gehe weiter zur Stadt.

Du wirst Danielle und die anderen der Mannschaft mit Soldaten kämpfen
sehen.
Hilf ihnen und sie wird dir sagen, dass du zum Gefängnis laufen sollst. Rette
den Mann aus dem Gefängnis. Es wird ein heftiger Kampf im Gange sein.

Der alte Mann wird dir sagen, dass er den Text übersetzen kann, aber du musst
ihn mit zu deiner Expedition nehmen. Alles was du zu tun hast ist, in der
Taverne zu warten. Danielle wird mit dir reden.

Nach dem Gespräch wird ein Mitglied deiner Mannschaft hineinkommen und dir
sagen, dass die englische Flotte angreift. Danielle will dich vom Fort aus
decken, während du mit zwei Schlachtschiffen und einer "Caravel" kämpfst.
Segle
nach dem Kampf zu Hafen und Danielle wird noch mal mit dir reden. Du sollst
den
alten Mann vom Leuchtturm abholen. Dieser wird dir sagen, dass die
Übersetzungen
größtenteils fertig sind und ihr startklar seid.

Finaler Auftrag Segle nach Khael Roa

Diese komische Insel wurde völlig von ihrer natürlichen Umgebung vergessen. Sie kann nur zu einer bestimmten Zeit im bestimmten Jahr betreten werden. Du solltest gut vorbereitet sein, denn du wirst die ganze Zeit in See- und Landkämpfe verwickelt werden und es gibt keinen Ausweg. Auf jeden Fall wirst du gegen ein großes (angeblich das beste) Schlachtschiff namens ManOwar von Gouverneur Silehard und drei Piratenschiffe kämpfen müssen. Du solltest auf jeden Fall die ManOwar entern, denn du wirst sie für den späteren Kampf gegen die Black Pearl brauchen. Das ist zwar nicht einfach, aber bei guter Vorbereitung möglich.

Inka Tempel

Nachdem du den Kampf gegen die Piraten und die englische Flotte gewonnen hast, lege am Ufer an. Jetzt kannst du erstmal nicht zurück aufs Meer. Clement und Danielle sind in deinem Team. Geh durch den Dschungel, bis du den großen Tempel findest. Geh den Tempel hinauf und du wirst den Eingang zu einem Labyrinth sehen.

Das Labyrinth

Dies ist ein verwirrender Teil des Spiels aber wenn du den Schlüssel kennst, wird es einfach.

Du wirst sehen, dass du im Gefahrenmodus bist (deine Icons blinken rot). Vor dir sind drei Tunnel. Danielle entscheidet sich, links zu gehen, und Clement nach rechts. Du gehst also geradeaus. Geh immer geradeaus und gehe eine Leiter in einem großen Raum hoch. Du wirst mit einem Skelett kämpfen müssen. Vor dir sind dann fünf Eingänge, aber nur einer ist der Richtige. Schau genau auf den Boden. Der Eingang links von dir hat eine Markierung des "Skelett der Sonne" auf dem Boden. Dein Ziel ist es, diesem Zeichen die ganze Zeit zu folgen, und du wirst nicht im Labyrinth verloren gehen. Wenn du es korrekt verfolgt hast, kommst du in einen Raum, der einen Quader in der Mitte hat. Stelle dich darauf und drücke F3 um das "Idol" zu platzieren. Eine Tür wird sich öffnen und du musst mit zwei Skeletten kämpfen. Geh durch die Tür und du wirst Danielle und Clement treffen.

"Alcove"

Dies ist ein sehr großer Tempelraum und du musst die Treppen hochsteigen. Folge dem mittleren Teil um die mittlere Tür zu betreten. Das Licht wird dich in einen anderen Raum mit einer großen Statue führen. Clement will nach einer Falle und Danielle nach dem Schatz suchen. Nun warte bloß und es folgt ein tolles Video.

Finaler Kampf mit der Black Pearl

Du wirst zurück beim Strand sein und mit Clement und Danielle reden. Nachdem ihr von der Black Pearl angegriffen werdet, musst du die neu dazu bekommene Fähigkeit deines Schiffes einsetzen, um sie bekämpfen zu können. Dieses Schiff ist sehr schnell und der Kampf wird eine lange Zeit in Anspruch nehmen. Wenn du dem Schiff einiges an Schaden zugefügt hast, hast du eine weitere Fähigkeit, die du einsetzen musst (erinnert an einen Kristall). Versenke die Black Pearl und genieße das Ende des Spiels.

zerstören, damit die Franzosen keine Munition bekommen.

Wenn du das erledigt hast, gehe zurück zum Gouverneur Silehart in Redmond und erhalte deine Belohnung. Dann bekommst du den nächsten Auftrag.

Auftrag 3 Eskortiere ein Englisches Schiff nach Greenford und triff einen Agenten in Oxbay

Diese Auftrag ist nicht ganz so einfach. Der Gouverneur sagt dir, dass ein Informant in Greenford eine Höhle gefunden hat, in der sich englische Soldaten verstecken können. Dieser Informant wird, sobald du den Hafen von Greenford erreichst, zu dir laufen und dir weitere Instruktionen geben. Wenn du die Soldaten via Schiff zu der besagten Küste gebracht hast (nur bei Nacht möglich), musst du nach Oxbay um dort einen Agenten in der Taverne zu finden.

Quelle: <http://dlh.net/chtddb/chtview.php?lang=ge...p=g33304&page=3>



Antworten

« **

(c) by Pirates of the Caribbean Forum | Das Kopieren von Medien und Inhalten des Forums und allen damit verbundenen Seiten bedarf einer ausdrücklichen genehmigung des Administrators. Kopieren dieser inhalte ohne Genehmigung des Admins ist verboten.

[Datenschutzerklärung](#)

[FAQ](#)

[Mitgliederliste](#)

[Wer ist Online?](#)

Einfach ein eigenes [Xobor Forum](#) erstellen

[Datenschutz](#)