

1. Insel

Gestrandet... schon wieder! Nach dem tollen Intro kommen wir mal wieder auf eine Insel... genauso wie in Stranded I. Da es noch keine Komplettlösung gibt, werde ich nun mal eine schreiben... Lustig oder? Ähm,... egal, los geht's!

Vergiss nicht, die Hinweise zu beachten!

Gleich nach dem ersten Tagebucheintrag sollte man die Kisten und Fässer durch Draufhauen zerstören. So bekommt man schon mal einen Teil der Nahrung.

Hinweis: Am Anfang sieht alles so verschwommen aus. Keine Angst, das geht wieder weg.

Sobald du alle Fässer zerstört hast, geh weiter in die Insel hinein, nach Süden. Dort wirst du auf 2 Berge treffen. Geh erstmal, wenn du gerade aus vom Strand in die Insel hinein gehst, nach links, um den Berg mit Eisenerz zu treffen. Geh nach oben auf den Berg, dort wirst du nach wenig umsehen einen Feuerstein treffen. Nun sieh dich auf der Bergspitze um ob du ein paar Lianenbäume in der Ferne findest (Süden). Wenn du sie siehst, geh geradeaus auf sie zu. Du solltest bei einem großen Stein auf dem Berg einen weiteren Feuerstein finden. Nun besitzt du zwei Feuersteine. Jetzt hol dir am besten noch 2 oder 3 Steine von dem Berg, und geh auf den anderen. Den siehst du auch wenn du dich auf die Spitze des Berges stellst. Dort wirst du Heilkräuter und eine Quelle finden. Nimm die Heilkräuter, merk dir die Stelle. Als nächstes solltest du dir einen Baum suchen und draufschlagen, bis du einen Ast bekommst. Diesen kombinierst du dann im Menü mit dem Stein, so dass du einen Hammer erhältst. Wenn du dich bei der Quelle nach Nord-West umschaust, siehst du auch in der Ferne ein paar Getreidesträucher. Diese solltest du Ernten, benutzen und ein paar wieder einpflanzen. Den Rest behältst du erstmal, damit du später Brot backen kannst. Geh wieder zur Quelle zurück, und baue einen Unterstand, indem du den Hammer mit der rechten Maustaste benutzt und den Unterstand auswählst. Den platzierst du am besten nahe der Quelle. (Du kannst den Bauvorschlag mit dem Mausrad drehen.) Nun besorgst du dir alle Baumaterialien, bis du den Unterstand fertig hast. Nebenbei kannst du auch anfangen, ein paar Speere zu bauen, für die Jagd und für einen Quest später. (**Speer = Stein + Ast**). Sobald du den Unterstand gebaut hast, kommt ein weiterer Tagebucheintrag. Geh nun zu dem Berg mit Eisenerz, (Dort wo du die Feuersteine gefunden hast) und baue etwas Eisen mit dem Hammer ab. Im Inventar kombinierst du das Eisen mit dem Hammer und einem Ast, um die Axt zu bekommen. Diese brauchst du später zum Baumfällen. Nun gehst du in Richtung Süd-Ost. (Eventuell siehst du ein paar Glühwürmchen dort) Dort an einem Baum wirst du Baumwollpflanzen finden. (Es kommt ein Tagebucheintrag). Benutze die Wolle um Schnur zu bekommen! Du brauchst nun 10 Schnüre. Benutze die Schnüre mit einem Ast, um ein **Netz** zu bekommen. Dieses wirst du auch später brauchen. Geh zur Quelle zurück. Dort baust du nun ein Lagerfeuer, genauso wie den Unterstand. Das Lagerfeuer kannst du mithilfe der Feuersteine anzünden. Dort kannst du nun Fleisch und Fisch braten. Außerdem kannst du auch Brot backen.

Anleitung:

- Benutze die Getreidegarben um Körner zu bekommen. (Du brauchst mindestens **neun**)
- Benutze die Körner und einen Stein, um sie zu Mehl zu mahlen.
- Das Mehl benutzt du an der Quelle, um Teig zu machen.
- Den Teig benutzt du dann an der angezündeten Feuerstelle, um Brot zu backen. Fertig!

Wenn du die Feuerstelle gebaut hast, kannst du nun ein Lager bauen. Dazu brauchst du Baumstämme, die du natürlich bekommst wenn du Bäume fällst. (Deswegen hast du auch die

Axt gemacht, damit das schneller geht). Gut wäre es, wenn du nur die kleinen Bäume fällst, da du die großen später noch gebrauchen kannst. (Zumindest einen) Hast du das Lager gebaut, kannst du entweder die Hütte oder ein Baumhaus bauen. Ich empfehle aber das Baumhaus, da es weniger Materialien braucht und den gleichen Effekt hat, außer das es kleiner ist. Das Baumhaus kannst du aber nur an großen Bäumen bauen, deswegen hoffe ich mal, du hast ein paar stehengelassen...

Sobald du es gebaut hast, kommt ein Tagebuch Eintrag, dass du einen Dietrich gefunden hast. Werfe ihn bloß nicht weg, den brauchst du noch!

Gehe von dem Berg mit dem Eisenerz nach Nord-Nord-Ost, wo du auf einen weiteren Berg stoßen wirst. Gehe von diesem auf zu Küste, dort wirst du auch viele Steine sehen, und eine Kiste, wenn du genau hinschaust. Zeige mit dem Fadenkreuz auf die Kiste und drücke **E**.

Hinweis: Du musst natürlich den Dietrich dabeihaben!

Die Kombination ist: Links, Rechts, Links, Rechts, Rechts, Links, Links, Links, Rechts.

Nun nimmst du die Karte, den Spaten und mit dem Seestern kannst du machen was du willst :-P

Schau auf die Karte, und geh zu dieser Position. (Rotes Kreuz). Grabe genau dort, und ein Pirat sollte auftauchen. Sprich diesen einfach mit **E** an. Dort ist es egal was du bei dem Dialog auswählst, du solltest nur keine abweisende Kommentare von dir geben, wie Tschüss oder so, weil sonst das Gespräch abbricht :-P. Dort gibt er dir dann den Auftrag, einen Papagei zu besorgen. Das ist einfacher, als es sich anhört. Schau dich einfach um, und versuche ihn mit dem Netz zu fangen. (In der Nähe müsste auch ein Papageinest sein.)

Wichtig!!! Mit der rechten Maustaste schlagen, nicht mit der linken!

Wenn du ihn hast, gehe einfach zum Piraten zurück und sprich mit ihm. Hol deine wichtigsten Sachen und geh zum Strand, und spreche ihn wieder an. Du bekommst einen neuen Quest, ihm drei Goldbeutel zu bringen. Schau einfach auf die Karte, und geh zu diesen Stellen.

Wichtig!!! Mach dir vorher noch ein paar Speere (8-12), du wirst diese brauchen.

Am besten gehst du als erstes zu dieser kleinen Insel und gräbst dort den ersten Goldbeutel aus. Dort wird eine brennende Schildkröte erscheinen. Töte diese einfach mit einem Hammer, Sie beißt nicht. Verbrauch aber nicht die Speere dafür! Wenn du sie getötet hast, geh einfach zur nächsten Stelle, am besten die im Westen. Halte deine Speere bereit, und grabe zwischen den drei Palmen. (Dadurch das die Krallenäffchen zu schlecht für den Job bezahlt wurden, bleibt die Hälfte erstmal bei den Palmen hängen... :D) Wenn du sie getötet hast, geh zur nächsten Stelle (Pass auf die Löwen und Knallpilze auf!) Wenn du dort gegraben hast, zerschlage die Weinrebe, sie könnte dir sonst gefährlich werden *hust*. Geh zurück zum Piraten, wenn du alle 3 Goldbeutel hast. (Er wartet immer noch am Strand.) Rede ihn an, und nunja, fahre mit ihm weg.

2. Insel

Du bist mit dem Piraten auf der nächsten Insel angekommen. Folge ihm zu seinem Lager und sprich ihn an. Er bittet dich, die Fackeln auf der Insel anzuzünden. Zünde einfach alle in der Nähe des Weges an. (Feuersteine findest du notfalls in seiner Hütte) Hast du sie angezündet geh wieder zurück zum Piraten. Er bittet dich, entweder 30 Steine für den Turm oder 15 Baumstämme für das Schiff zu besorgen.

Mach einfach das, was dir lieber Spaß macht :D Hast du die Sachen ihm gegeben, musst du erstmal einen Tag warten, indem du schläfst. Aber: Du kannst auch einfach hinter die Hütte des Piraten gehen, und die Schatzkarte schnappen. Wenn du dann genau hinter der Hütte stehst, siehst du in Richtung Nord-Nord-West die gebogene Palme. Dort kannst du viele

Heilkräuter finden. Wenn du sie hast, kannst du auch zum Wrack gehen und den Heiltrank schnappen. Pass aber auf die Skorpione auf! (Skorpione kannst du ganz leicht töten, indem du rückwärts läufst und auf sie schlägst. Dann können sie sich nicht angreifen) Wenn du den Schatz ausgegraben hast, kannst du einfach schlafen. Dann kommt ein Tagebucheintrag, der besagt, das er weg ist. Geh zum Steg, halte die Speere bereit und hole die Nachricht. Der Steg bricht zusammen, als du sie aufheben willst. Hole die Nachricht von dem Grund des Bodens, aber pass auf die Haie auf.

In der Nachricht steht, dass du bei den Ruinen oben auf dem Berg einen "Teleporterstein" finden kannst. Der Stein ist viereckig und um ihn herum sind ein paar gelbe Blumen. Wenn du ihn mit **E** benutzt, erscheint ein Tagebuch Eintrag. Du musst nun 25 Kinder des Meeres auf ihm platzieren. Du musst aber mindestens 2 Arten drauflegen. Also z.B. 20 Seetang und 5 Seesterne, oder 5 Seetang, 5 Seesterne und 15. (Diese müssen genau auf dem Stein legen, und nicht daneben!) Hast du es gemacht, wirst du auf die nächste Insel teleportiert.

3. Insel

Gehe in Richtung **Nord-Ost**, zu einem Berg. Dort wirst du eine weitere art Stonehenge finden. Nimm den Goldbogen und die Pfeile auf, und geh wieder zurück zu der Startposition. Geh dann in Richtung Nord-West, zu einem weiteren Berg mit einer Höhle. Benutze das Schild mit **E**. Dort steht, dass du 10 Kristalle brauchst, um dich auf die nächste Insel zu teleportieren. Nun gehst du zur Küste. Geh die Küste entlang, und du wirst die Kristalle finden. (Bei deren Positionen steigen grüne Funken auf, aber Vorsicht, Raptoren!!!) Wenn du alle hast, geh zu der Stonehenge zurück, dort wo dieser Grüngelbe Strahl ist. Benutze den viereckigen Stein in der Mitte mit **E**. Und schon wirst du auf die nächste Insel teleportiert.

4. Insel

Du bist schon wieder auf einer anderen Insel, und hast auch noch alle Gegenstände verloren. Daher wäre es am klügsten, wenn du dir erstmal etwas Nahrung und Wasser besorgst. Wenn du von der Startposition aus links die Küste entlang gehst, wirst du irgendwann auf den Hanfopa treffen. Sprich ihn mal an. Danach solltest du ihn noch mal ansprechen, und wählen "Wie komme ich in das Dorf". Dann sagt er dir, du musst ihm 30 Hanfblätter in sein Lager legen, um die Sprache der Eingeborenen zu lernen. Einfach mal alle Hanfpflanzen durch schlagen ernten. (Oder einfach den Feuer-Bug verwenden: Mit einer Fackel oder mit den Feuersteinen auf die Pflanzen einschlagen, bis sie ganz von alleine geerntet sind. Dann einfach alle Einsammeln.) Hast du 30 Hanfblätter in sein Lager gelegt, sprich ihn an und wähle wieder "Wie komme ich in das Dorf" aus und der Hanf-Opa bringt die die Sprache der Eingeborenen bei. Nun warte etwas bei seinem Lager... Mit der Zeit müsste ein Eingeborener in das Lager kommen. Sprich diesen an. Er gibt dir eine Liste mit den Sachen, die du ihm bringen sollst:

- 20 Federn
- 10 Äste
- 3 Häute
- 4 Bananen
- 1 Stein
- 2 Rinde
- 1 Liane

Dann mal an die Arbeit!

Hast du ihm alle Sachen gebracht, sprich ihn wieder an. Nun folge ihm in die Nähe des Lagers. Warte bis er reingegangen ist, weil die Türme sonst auf dich schießen werden! Kommt er wieder raus, kannst du in das Dorf gehen. Spreche mit dem Häuptling (das komische Viech mit der Maske) Er sagt dir, dass du

- 10 Getreidepflanzen im Dorf pflanzen musst
- 3 Reusen in der Nähe des Dorfes bauen musst
- 15 Brot backen und ihm bringen musst, damit er dir das Schiff baut um von der Insel zu fliehen.

Also wieder an die Arbeit!

Hinweis: Die Reusen kannst du erst mit einem Angelskill von 50 bauen. Du musst also 50-mal Angeln (Angel = Gebogener Ast [Ast + Quelle] + Schnur), damit du Reusen bauen kannst. Also Petri Heil! Vergiss nicht, dass die Reusen in der Nähe des Dorfes sein müssen!

Wenn du alles fertig hast sprich wieder mit dem Häuptling. Er sagt dir, dass der Bau nicht möglich ist, da am Ufer zu viel Seetang ist. Beseitige nun den Seetang am Ufer in der Nähe des Dorfes. Wenn alles entfernt ist, sprich den Häuptling wieder an. Er sagt dir, dass das Schiff in 14 Tagen fertig sei. Guten Urlaub!

Wenn das Schiff fertig ist, sprich noch mal mit dem Häuptling. Er sagt dir dass du nun wegfahren kannst. Geh zu dem Schiff und benutz es mit E. Da kein Benzin darin ist, musst du noch mal zurück zum Häuptling gehen und ihn ansprechen. Du musst ihm nun 20 Joints drehen, damit er dir das Benzin gibt. Wenn du sie hast, geh wieder zum Häuptling. Wenn du ihn angesprochen hast, kannst du das Schiff benutzen.

5. Insel (Zwischenmission)

Schön war die Freude, doch schon krachst du gegen einen Berg. Nun musst du um das Schiff zu reparieren, 7 Eisenklumpen holen. Dazu gibt's nicht viel zu sagen, einfach am Meeresgrund suchen. Wenn du sie hast, geht die Zwischensequenz weiter und du kommst...

Nach Hause!!!

Geschafft! Ich hoffe du hast viel Spaß mit dem Spiel gehabt, und hast auch ohne Komplettlösung den richtigen Lösungswege finden können.