

Das Geheimnis von Brownsea -Komplettlösung (Kurzfassung)

Intro

Um Bipi von der Baden Powell Büste wegzulocken, lies das Schild mit Hinweis auf eine Pfadfinderausstellung im Visitor Center. Danach gibt es eine neue Auswahlmöglichkeit im Dialogfeld („Das Visitor Center...“) um Bipi zum Gehen zu überzeugen.

Während Bipi anschließend im Gespräch mit der alten Dame ist, soll zuerst herausgefunden werden, wie es zum Camp geht. Dies geschieht durch das Anklicken der Schnellreisekarte (südöstlich des Visitor Centers). Gehe dann zurück zu Bipi und rede mit ihm.

Da Bipi immer noch nicht hört, sammle am Visitor Center das Horn auf und benutze es in Bipsis Nähe (Auswahl im Rucksack), um seine Aufmerksamkeit zu erlangen. Es folgt eine Sequenz.

Hauptgeschichte

1. Kapitel

Der erste Schritt der Hauptgeschichte besteht darin, sich im Hafengebäude registrieren zu lassen. Bringe dazu dem Mann im Empfangsgebäude am Hafen Cookies, die man beim Besuch des Café Villiano von Martha erhält. Bevor Martha dir Cookies überlässt, sollst du ihren Dachboden nach einem Monster absuchen. Der Dachboden ist dunkel. Finde die Stehlampe, um das Licht einzuschalten. Mit Hilfe von Nüssen aus der Küche lässt sich der Störenfried im dunklen anlocken. Nachdem dir Martha die Cookies überlassen hat, kannst du dich im Hafengebäude registrieren. Sprich dann mit der Dame am Brownsea Modell, um eine Idee zu bekommen, wo Bipi sich auf der Insel aufhalten könnte. Gehe danach zum Visitor Center und sprich mit Phillip. Damit du zu Bipi gelangen kannst, sollst du ein Artefakt finden. Gehe dazu nördlich vom Visitor Center in die Höhle, erkennbar am Grabungsloch mit Schaufel. Dort befindet sich eine Tür mit unterschiedlichen Schaltern davor. Dahinter ist ein Totenschädel zu erkennen. Betätige die Schalter Brachvogel, Wolf, Stier und Rabe (entsprechend den Plaketten beim Steindrachen auf dem Dachboden). Die Tür öffnet sich. Sammle den Schädel des Hl. Georg ein und kehre zu Philip zurück. Dieser lässt dich anschließend zu Bipi. Triff dann Bipi im Camp, nachdem du dein Lager aufgebaut hast.

2. Kapitel

Begib dich am nächsten Tag auf Spurensuche nach Rebecca nördlich vom Camp. Triff Bipi nördlich vom Camp und sprich ihn an. Nach dem Entdecken der Fußspuren folge diesen bis zur kaputten Stelle in einem Zaun. Sprich diese Stelle an, ein Ranger verscheucht dich dann von der Stelle. Entferne das Unkraut ein kleines Stück weiter östlich, um einen anderen Zugang zum Naturschutzgebiet zu bekommen. Erkunde das Naturschutzgebiet. An einer Stelle findest du Ben im Interview mit einem Reporterteam. Damit du tiefer ins Naturschutzgebiet gelangen kannst, musst du Ben durch das Alpaka ablenken. Gehe zur Villa Wildlife und nimm etwas Kraftfutter aus dem Sack mit. Lenke das

Alpaka mit dem Kraftfutter ab, sodass dir der Weg in den neuen Abschnitt des Naturschutzgebiets offensteht.

Begib dich auf den Königspfad. Das Waldlabyrinth ist wie ein Schachbrett aufgebaut. Jedes Feld ist durch eine Plakette in der Mitte gekennzeichnet mit einem Buchstaben und einer Zahl. Finde das Feld D6 (ein Hinweis gibt die Schachstellung im Haus von Phillip). Dort befindet sich oben in der Mitte der Eingang zu einer Höhle. Steig die Höhle hinab und nähere dich den verummten Gestalten. Anschließend folgt die Flucht aus dem Naturschutzgebiet. Finde dazu den Eingang wieder und verlasse das Gebiet, ohne von den verummten Gestalten erwischt zu werden. Laufe dazu stets nur östlich.

3. Kapitel

Verlasse am nächsten Tag das Camp und sieh dir die folgende Sequenz an. Sprich anschließend mit Vivianne, die im Café Villano sitzt. Sie wartet dann am Eingang des Schlosses im Hafenbereich. Wenn du bereit bist, sprich sie erneut dort an. Sie führt dich dann ins Schloss. Während du darauf wartest, dass Vivianne ihr Büro aufräumt, erkunde den Nebenraum und sprich die Kluft an. Daraufhin kommt Vivianne ins Zimmer herein.

Um nach dem Dialog für weitere Nachforschungen in das Schloss zurückzugelangen, sprich entweder mit dem Schatzsucher vor der St. Mary Church oder lies das Buch im Kirchenturm, um von einem Geheimgang zu erfahren.

Um das richtige Grab zu finden, lies im Visitor Center die Tafel über Frau Bonham Christie. Suche das leere Grab mit ihrem Namen auf dem Friedhof bei der St. Mary Church. Wenn du den richtigen Grabstein ansprichst, öffnet sich der Geheimgang, der dich zurück ins Schloss führt.

Damit du Vivianne von Ihrem Büro weglocken kannst, nimm ein rauchendes Holzsplit aus einem Kamin (erster Stock, der südlichste Raum auf der rechten Seite) und gehe damit zum einzigen Rauchmelder im Schloss (EG, Westflügel oben links). Löse den Feueralarm aus, wodurch Vivianne abgelenkt wird. Knacke dann mittels Schürhaken (Kaminzimmer, 2. OG) Viviannes Bürotür auf und nimm den Generalschlüssel und die Zimmerübersicht aus dem Schrank links neben der Tür mit.

Gehe zu Zimmer 405 und sprich den Brief auf der Kommode, den Wanderrucksack und die Kluft auf dem Bett an. Alle diese Sachen gehören Rebecca. Wenn du dann das Schloss wieder verlassen willst, triffst du erneut auf die Tafelrunde. Um trotzdem aus dem Schloss entkommen zu können, untersuche Viviannes Zimmer (402). Öffne Ihren Safe, der Code ist 170613 (der Jahrestag von Vivianne und ihrem Freund Ben laut Gemälde + das Jahr, wo sie sich bei der Aufführung eines Shakespeare-Stückes kennengelernt haben). Die Jahreszahl lässt sich anhand eines alten Spielplans im Kaminzimmer (Speichermöglichkeit) ermitteln.

Im Safe befindet sich der Schlüssel für die Königssuite. Zum Öffnen des Geheimgangs zum Entkommen verändere die Position folgender Steinstatuen entsprechend dem Hinweis auf dem Türschild der Königssuite: Krieger – rechts (Sonnenaufgang), Philosoph – links (Bücherregal), Priester – oben (auf das Kreuz). Gehe durch den Geheimgang und belausche die Tafelrunde.

4. Kapitel

Gehe am nächsten Tag zu Phillip. Auf dem Innenhof siehst du wie Bipi von der Polizei abgeführt wird. Sprich den Polizisten im Empfangsgebäude am Hafen an, um selbst den Täter ermitteln zu können. Du siehst eine Übersicht aller Personen, die an der Verschwörung beteiligt sein könnten, sofern du diese bereits kennengelernt hast. Sammle Indizien um herauszufinden, wer unter welcher Kutte steckt. Es können alle Positionen restlos aufgeklärt werden, es genügt aber, Ben zum Tatverdächtigen zu machen. Sprich dazu mit Ben und frag ihn erst nach Samuel Cole und dann nach Ben selbst. Das genügt, um Ben im Empfangsgebäude als Wolf zu verdächtigen. Betritt dann die Villa Wildlife, wenn Ben mit dem Füttern des Rehs abgelenkt ist. Lies das Buch auf Bens Schreibtisch. Nimm den Zettel aus dem Mülleimer in der Küche und suche in den Bücherregalen nach der Signatur, die mit dem Buch auf Bens Tisch übereinstimmt (Regal „M“ Nummer 3571). Bevor du die Villa wieder verlässt, kopiere das Manuskript mit dem Kopierer im Erdgeschoss.

Gehe in den Geheimgang bei der St. Marys Church und betrachte die Karte vom Hl. Land im Westen des Tunnels an der Wand. Hier musst du die Knöpfe Caesarea > Silene > Lod nacheinander anklicken (Hinweis darauf ist im Manuskript, der Lebensweg vom Hl. Sankt Georg). Es öffnet sich ein weiterer Geheimgang. Durchquere das anschließende Labyrinth. Schau dir auf dem Weg die Symboltafeln und deren Text an. Jedem Symbol ist ein Teil des Tafelritter-Versprechens zugeordnet. Gib die Anordnung der Symbole entsprechend des Tafelritter-Versprechen bei der Tür am Ende des Labyrinthes an. Der Weg durch das Labyrinth findest du, indem du nur Gänge mit dem Georgkreuz benutzt.

Die Kombination ist wie folgt richtig:



Durchquere die Höhle, in der du das erste Mal auf die Verschwörer getroffen bist und sprich mit Kucedra.

5. Kapitel

Gehe nach dem Gespräch mit dem Drachen zum Hafen, um ein Event mit Reportern zu triggern. Wenn du versuchst, bis zu BiPi und dem Polizisten vorzustoßen, wirst du von einem Kameramann weggescheucht. Gehe nun zu Philip. Er ist nicht an seinem Platz. Du kannst ins. 1.OG gehen, wo du die versammelte Tafelrunde enttarnst. Es sind Sprechblasen und Sound bei der Treppe zum 1. OG erkennbar.

Sprich nach der Zwischensequenz mit Rebecca und frage sie nach der Drachenqueste. Gehe dann zu Philip und frag auch ihn danach. Recherchiere an Philips Computer das Buch, von dem er sprach: Eric Walker; finde den Namen des Autors, indem du die Tafel über BiPis Lebensabend am Camp liest. Der Computer spuckt die Signatur Schma5092 aus. Such das entsprechende Buch bei Ben in der Villa. Sprich bei dieser Gelegenheit mit Ben über das Bonham-Christie-Protokoll. Gehe danach zurück zum Schloss und frag Vivianne nach dem Brief des Drachen. Sie gibt dir einen Tipp auf ein Bild von Frau Bonham Christie, welche im Visitor Center im Museum zu finden ist, neben dem Artikel über Frau Bonham-Christie. Gehe dann zum dargestellten Ort des Bildes im Schloss (Kaminzimmer, 2. OG) und sprich das Bücherregal an. Es öffnet sich ein versteckter Gang.

Lies das Tagebuch von Frau Bonham-Christie. Die Truhe kannst du öffnen, indem die Pfeile richtig gedreht werden. Die Symbole, die quer über die Insel verteilt sind und deren Reihenfolge sich anhand des beschriebenen Weges im Tagebuch ermitteln lässt, müssen wie folgt eingestellt werden: Spitze nach unten, rechts, rechts, links, oben, rechts. Gehe mit dem Abschiedsbrief zu Kucedra.

Dann startet das Endgame, weitere Quests zu erfüllen ist nicht mehr möglich. Ben muss innerhalb von 20 Minuten aufgehalten werden. Gehe zur Villa Wildlife und öffne das passwortgeschützte Dokument auf seinem Computer. Der Code lautet 190734 – das Datum, an dem die Insel in Brand gesetzt wurde. Gehe nun zum Maryland Village und durchquere den Wald nach Osten. Nachdem das Dokument auf Bens Computer gelesen worden ist, erscheint hier ein Pfeil für ein neues Gebiet.

Um Ben davon abzuhalten, die Insel anzuzünden, wähle die Antwortoptionen 4>4>3>3>3. Dann endet die Geschichte mit Ende 1. Wenn Ben nicht überzeugt wird, wird er von der Polizei gestoppt und das zweite Ende wird abgespielt. Es genügt, wenn drei „richtige“ Antworten gegeben werden. Allerdings kann bei Antworten 1/1 und 2/2 die Sympathie sinken.

Nebenquest:

- Die Artefakte (Schätze für das Museum)
 - Eine Fahne befindet sich in einer unterirdischen Höhle im Gebiet des Rundwanderwegs. Der Eingang der Höhle ist durch ein schwarzes Loch gekennzeichnet.
 - Auf der Straße zum Camp befindet sich die Steintafel in einer Bauminsel. Erreichbar ist sie durch einen Geheimgang durch die Bäume. Der Eingang ist durch einen leichten Wegansatz gekennzeichnet.
 - Ab Kapitel 3 ist ein Aufnäher bei den Elfen-Schwestern im Camp erreichbar, da Sie dann ihr Bogenschießen eingestellt haben.
 - Mit dem Boot Martha kannst du auf einer Insel, die sich westlich vom Startpunkt der Klippen befindet, anlegen und dort eine Statue finden.
 - Es befindet sich ein Tongefäß neben einer verfallenen Hütte in Maryland Village.
 - Die Schriftrolle im Geheimgang unter der Kirche ist nur erreichbar, wenn du den Zugang zum Geheimgang freigelegt hast.
 - Das Schwert in der Felsspalte im Naturschutzgebiet bei den beiden Inlandseen ist ab Kapitel 2 erreichbar, sobald du in Kapitel 2 den Zugang zum Naturschutzgebiet erschlossen hast.
 - Das Glitzern im Baum an der Westkurve des Rundweges im Vogelnest ist der Ort, wo du eine Blech-Lilie finden kannst. Du kannst sie nur einsammeln, wenn der Vogel weggeflogen ist.

- Die Musiker
 - Die Musiker findest du, wenn du südlich vom Visitor Center den östlichen Weg (laut Wegweiser Richtung Klippen) wählst und im nächsten Areal nach Osten gehst (Folge der Musik).
 - Die Musiker beauftragen dich damit, 10 Notenblätter für sie einzusammeln, die vom Wind über die ganze Insel geblasen wurden.
 - Kehrst du mit allen 10 Blättern zu den Musikern zurück, kannst du nun zwischen vier verschiedenen Musikstücken für deine Wanderungen wählen.

- Die Wanderinnen
 - Du triffst sie in der westlichen Kurve des großen Rundwanderweges und erhältst den Auftrag, Ihnen den Weg zur South Side Lodge zu erklären.
 - Dafür musst du zuerst einmal selber dort gewesen sein: auf der großen Südstraße an der südlichen Waldgrenze halten, bis sich (recht weit östlich) zwischen den Bäumen ein Weg auftut.
 - Beschreibe den beiden den korrekten Weg; Reihenfolge der Antwortmöglichkeiten: 1,2,3,2,2 (es gibt mehrere Möglichkeiten)
 - Zur Belohnung stell ein Ranger in dem Gebiet eine Schnellreisekarte auf, die benutzt werden kann, sobald du mit dem Ranger gesprochen hast.

- Schatzsuche
 - Im Naturschutzgebiet befindet sich eine Schatzkarte, die sich in einem Baum verfangen hat. Gehe zur markierten Stelle auf der Karte und sicher dir den Schatz, indem du die auf der Karte markierte Stelle ansprichst.
 - Gehe dazu vom Camp nach Norden und folge dann dem Weg östlich bis du zur Baumgruppe auf der Schatzkarte.



-

- Fungy Foray
 - Lass dich von Lizzy zum Pilzexperten ausbilden. Danach kannst du auf der ganzen Insel essbare Pilze sammeln und bei Ihr verkaufen.

- In der Höhle auf dem Weg zu Kucedra kannst du die Simulcrum-Morchel finden, die besonders viel wert ist.
- Ferienwohnung
 - Westlich vom Camp oberhalb von Adels Souvenir Shop kannst du eine Ferienwohnung mieten. Dort gibt es dann eine zusätzliche Speicheroption und eine Schnellreisekarte.
 - Du musst kurz warten, bis der Makler nicht mehr beschäftigt ist, bevor du mit ihm reden kannst.
 - Beim Makler kannst du zusätzlich einen Pool, eine Spielekonsole und ein Sofa erwerben
- Die Geister, die ich rief
 - Sprich mit Sir Foster im Speisesaal des Schlosses (1. OG). Dieser beauftragt dich sein Porträt, welches abgehängt worden ist, wieder aufzuhängen.
 - Du findest sein Porträt in einem Schrank an der Treppe im 3. OG.
 - Hänge das Bild an den Platz im Rittersaal wieder auf (Ort erkennbar an der Markierung).
 - Zur Belohnung gibt es einen Geisterdolch.
- Geister der Vergangenheit
 - Gehe im Seitengang des Schlosses in den Keller (EG rechter Gang).
 - Du darfst die Geister nicht berühren.
 - Wenn du den Geisterdolch hast, kannst du die Geister damit automatisch eliminieren.
 - Drücke in der richtigen Reihenfolge die Schalter, wobei immer nur einer anwählbar ist.
 - Wenn du alle Schalter betätigt hast, lässt sich die Tür oben rechts am Ende des Labyrinths öffnen.
- Ein Boot namens Martha
 - Du kannst nördlich vom Hafen bei Will (obere Tür ansprechen) ein Boot für 100 Pfund erstehen.
 - Er schafft nach dem Kauf das Boot zum Strand im Süden bei der South Side Lodge.
 - Mit dem Boot kannst du dann um die Insel herumfahren und an unterschiedlichen Stellen anlegen.
- Das Gurkensandwich
 - Im Gebiet des Rundwanderwegs befindet sich eine Hütte. Wenn du die Eltern ansprichst, geben Sie dir die Quest Ihren Sohn Timmi, der sich in dem Gebiet aufhält zu suchen und zu Ihnen zu schicken.
 - Timmi läuft zufällig im Gebiet des Rundwanderwegs umher. Sprich ihn an und gehe anschließend zurück zur Hütte.
 - Die Eltern geben dir als Belohnung ein Gurkensandwich. (zum Speichern verzehren)
- MacDonald Hide
 - Stan hat den Schlüssel zur MacDonald Hide verloren. Diesen findest du im Sumpfgebiet durch ein leichtes Blinken.



- Zur Belohnung kannst du anschließend die Kunstwerke in der MacDonald Hide betrachten.
- Der Übungsplatz
 - Auf dem Campingplatz kannst du zum Übungsplatz.
 - Dort kannst du drei Gegenstände auswählen, die du mitnehmen möchtest.
 - Durch die richtige Kombination der Gegenstände lassen sich bestimmte Hindernisse überwinden, sodass du die jeweilige Fahne einsammeln kannst.
 - Es gibt insgesamt 10 Fahnen einzusammeln.
- Die Schatulle im Schloss
 - Die Schatulle im Keller des Schlosses lässt sich mit dem Schlüssel aus der rechten Kommode (3. EG im Treppenhaus) aufschließen.
- Die Pullover Suche
 - Sprich auf dem Campingplatz die Augen, die aus dem Zelt schauen an.
 - Suche die beiden farbigen Pullover, einer befindet sich südlich am Strand beim Camp, der andere befindet sich nördlich vom Camp auf der Wiese.
 - Bringe beide zurück zum Zelt.
 - Zur Belohnung kann die Farbe der Textbox geändert werden.
- Juwelen Quest
 - Bringe Phillip im Visitor Center 6 Artefakte für seine Ausstellung
 - Als Belohnung, dass Phillip seine Ausstellung eröffnen kann, gibt er dir ein Juwel.
 - Ein weiteres Juwel erhältst du als Belohnung, wenn du 40 Truhen von Charlie gefunden hast
 - Das dritte Juwel bekommst du, indem du den großen Gedenkstein im Camp von hinten ansprichst. Wenn du versuchst diesen von vorne anzusprechen hindert dich das Mädchen daran, dass dort Selfies macht.
 - Bringe alle drei Juwelen an dem Höhleneingang an, den du nur mit dem Boot Martha erreichen kannst im Südwesten der Insel

Sonstiges

- Speichermöglichkeiten
 - Wölfis Zelt
 - Der Computer am Empfang
 - Cookies (bei Martha, Cookie-Jar im Schloss)
 - Das Gurkensandwich
 - Die Couch im Schloss
 - Das Bett in der Ferienwohnung
 - Lunchpakete aus der Ferienwohnung
- Achievements
 - 8 Wegtafeln finden
 - 150 Pfund verdienen
 - 75 Büsche zerhacken
 - Alle Infotafeln lesen
 - Alle Schätze finden
- Viele weitere Gimmicks die es zu entdecken gibt

Wegbeschreibung zu Orten auf der Insel (ab Hafen)

- Die Villa Wildlife befindet sich nordwestlich vom Hafen. Um dorthin zu gelangen, laufe vom Hafen westlich und dann nordwestlich. Nimm bei der Gabelung den oberen Weg. Folge dem Weg weiter Richtung Westen, bis du zum steinernen Torbogen kommst. Biege dort nach Norden ab und laufe so weit nordwärts wie möglich und biege dann nach Westen ab. Folge dem Weg nach Westen bis zur Villa Wildlife.
- Zum Camp, welches südwestlich liegt, gehe vom Hafen zunächst nach Westen, dann folge dem Weg in Richtung Süden am Visitor Center vorbei, dem Weg weiter südwestlich folgend bis zur Gabelung. Nimm dort den Weg Richtung Südwesten.
- Der Weg zum Maryland Village vom Hafen aus ist zunächst identisch mit dem Weg zum Camp (s.o.). Nimm nun aber den oberen Weg an der Gabelung (nordwestlich). Du gelangst auf den Rundwanderweg. Folge dem Rundwanderweg geradewegs Richtung Westen, um dich danach nördlich zu orientieren, bis du am Maryland Village angekommen bist.