

GUIA DE PIRATE SHIP

A continuación, presentamos una sencilla y resumida guía para disfrutar el juego.

El objetivo principal del juego es derrotar al malvado capitán que te ha capturado. A lo largo de la aventura tendrás que recorrer el barco para llegar hasta el capitán, buscando objetos que te puedan ayudar en la lucha final por el camino.

Objetos

A lo largo del juego podrás encontrar numerosos objetos, aquí tienes una lista de los objetos con defensa y ataque que son útiles enfrentando al malo final.

Barra: Una barra metálica de acero, de lo más común en un barco pirata.

Ataque: 100

Defensa: 0

Localización: Calabozos

Cabeza Vudu: Una cabeza horripilante

Ataque:50

Defensa:-50

Localización: Calabozos

Palo de fregona: El palo de fregona esta bastante viejo

Ataque:50

Defensa:0

Localización: Cubierta central

Espada: Debe de ser el arma más eficaz del barco

Ataque:200

Defensa:100

Localización: Camarote del capitán

Cuchillo pirata: Un bonito, afilado y sangriento cuchillo de mar

Ataque:100

Defensa:50

Localización: Segunda cámara del pasillo

Recorrido

Con los siguientes comandos se recorrería gran parte del barco pirata, recogiendo objetos importantes, como el mapa, y acabando en la batalla final con el capitán:

Nada más comenzar, la descripción de los calabozos menciona una TRAMPILLA en el techo.

Examinar

Al mostrar la descripción del espacio, veremos que se mencionan unas CADENAS y un montón de PAJA.

Examinar cadenas

Entre las cadenas vemos la CABEZA VUDU

Examinar cabeza vudú

La examinamos para que sea visible y podemos interactuar con ella

Dialogar cabeza vudú

Necesito ayuda

Te propondrá una serie de acertijos, que tendrán las siguientes respuestas:

Planta del pie

yo

garrapata

pez

fe

Nos revelara la localización del MAPA, al oeste de la habitación superior.

Examinar paja

Examinamos el otro objeto que mencionaba la descripción del espacio, la PAJA, y nos revela una BARRA.

Examinar barra

Examinamos BARRA para poder interactuar con ella.

Coger barra

Cogemos la BARRA para tratar de forjar la TRAMPILLA nombrada al principio

Abrir trampilla

Abrimos la TRAMPILLA con la BARRA

Ir arriba

Subimos a la cubierta central, su descripción

Ir oeste

Vamos al oeste, siguiendo las indicaciones de CABEZA VUDU

Examinar mapa

Examinamos el MAPA, descubriéndolo

Coger mapa

Con el MAPA en nuestro inventario, podemos consultarlo en cualquier lugar del barco

Ir este

Volvemos a la parte central

Ir este

Seguimos hacia el este de la cubierta, que conecta con el resto del barco.

Examinar

Examinamos la cubierta, lo que nos muestra una VELA sobre un barril.

Coger vela

Cogemos la VELA, será útil para iluminar sitios oscuros más adelante.

Ir arriba

Subimos a la cubierta del timón, donde vemos a SEGUNDO DE ABORDO

Examinar segundo de abordó

Al examinarlo encontramos debajo de él una LLAVE PLATEADA

Examinar llave plateada

Examinamos la LLAVE PLATEADA, para poder interactuar con ella

Coger llave plateada

La cogemos, nos será útil.

Ir abajo

Volvemos a la cubierta este

Encender vela

La necesitaremos para ver en los camarotes

Ir abajo

Bajamos a los camarotes

Ir norte

Continuamos por el pasillo

Ir este

En el siguiente camarote no encontramos nada especial

Examinar

Al examinar vemos una BOLSA DE GALLETAS

Examinar bolsa de galletas

Vemos que las galletas son marca LORISKAS

Coger bolsa de galletas

Cogemos la bolsa, nos será útil más adelante

Ir oeste

Volvemos al pasillo

Ir sur

Volvemos al comienzo del pasillo

Ir este

Entramos en el camarote del este, donde vemos LORO SIMPATICO

Dialogar loro simpático

Dialogamos con el loro

Darle una galleta loriskas

Al darle una galleta LORISKAS, revelara la localización de LLAVE DORADA,

Ir oeste

Ir norte

Volvemos a la otra parte del pasillo

Abrir camarote de segundo de abord

Usamos la LLAVE PLATEADA para abrir CAMAROTE DE SEGUNDO DE ABORDO

Ir oeste

Entramos en el camarote

Examinar llave dorada

Descubrimos la LLAVE DORADA para poder interactuar con ella

Coger llave dorada

Cogemos LLAVE DORADA para abrir el CAMAROTE DE CAPITAN

Ir este

Volvemos al pasillo

Abrir camarote del capitán

Abrimos CAMAROTE DE CAPITAN

Ir norte

Entramos en el camarote

Si

Confirmamos nuestra decisión

Atacar

cuerpo/piernas/torso/brazos repetidas veces para ganar (o perder, según la suerte que se tenga)

Trucos

La espada del capitán en la batalla final... se puede coger! Es el objeto más poderoso del juego! Su defensa te hará casi invulnerable a los ataques del capitán!

En la batalla final, si escribimos "examinar capitán" podremos ver que en su hombro tiene un loro. Por otro lado una de las frases del capitán dice "no te metas con mi loro" por lo que hemos introducido un "truco" para poder ganar la batalla final:

El comando "atacar loro" derrota directamente al capitán, concediéndote la victoria inmediata.