

Rainer Babel

Colour Hintbook

Monkey Island II



**Komplett
in Farbe**

Komplettlösung

**Hintergrund-
informationen**

SYBEX

Komplett in Farbe

Monkey Island II - LeChuck's Revenge

Monkey Island II - LeChuck's Revenge

von Rainer Babel


Computerbücher & Software

DÜSSELDORF • SAN FRANCISCO • PARIS • SOEST (NL)

Fast alle Hard- und Software-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Matthias Bülow

Produktion: Claudia Haas

Satz: projektion service, Klaus Weber GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen/Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Belichtung, Druck und buchbinderische Verarbeitung: Paderborner Druck Centrum

ISBN 3-8155-6010-0

1. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
1 • Was bisher geschah	7
Auf der Suche nach Big Whoop	8
Das Largo Embargo	8
Die vier Kartenstücke	20
LeChucks Festung	41
Dinky Island	44
Finalkampf mit LeChuck	46
2 • Geklärte Fragen eines Piraten	51
3 • Schritte im Zeichen der Totenkopf-Flagge	99



Vorwort

Hallo!

Obwohl „Monkey Island II - LeChuck's Revenge“ doch schon etwas in die Jahre gekommen ist, gibt es kaum Adventures, die an die Qualität und den Spielspaß von diesem Piratenabenteuer heranreichen. Das ist auch wohl der Grund dafür, daß sich dieses Spiel ungebrochener Beliebtheit erfreut.

Mir hat auf jeden Fall Monkey Zwei auch beim erneuten Lösen für dieses Colour Hintbook unheimlichen Spaß gemacht. Wenn auch Sie sich nur schwer vom Monitor trennen können, wenn Guybrush in Aktion ist, sollten Sie sich den ersten Teil des Spiels „The Secret of Monkey Island“ einmal anschauen und sich von ihm in seinen Adventurebann ziehen lassen.

Wenn es an der einen oder anderen Stelle einfach nicht mehr weitergeht und aus der Lust am Spiel Frust wird, soll Ihnen diese Spielehilfe Tips geben. Kommen Sie nur mühsam voran, soll Ihnen dieses Colour Hintbook ein Begleiter durch das Spiel sein. Weichen Sie dabei ruhig öfter von dem hier beschriebenen Lösungsweg ab, und erkunden Sie die Welt der karibischen Adventureinseln.

Viel Spaß bei Ihren Piratenabenteuern!

Rainer Babel

1 • Was bisher geschah

Vor etwa drei Jahren, oder waren es doch nur drei Stunden, kam Guybrush Threepwood hierher, um endlich das zu werden, was er immer schon wollte: Pirat!

Drei Prüfungen mußte er vor den alten, nach Grog stinkenden Piraten ablegen, um einer von ihnen zu werden. Für jede abgelegte Prüfung bekam er ein T-Shirt und, nun ja, letztendlich wurde er natürlich zu einem waschechten Piraten. Auf jeden Fall beinahe, denn so richtig Grog saufen mag er nicht. Vielleicht kommt das aber später noch.

Doch damit war das erste Abenteuer natürlich noch nicht erledigt. Es kam, wie es kommen mußte. Nach Hollywood-Manier verliebte sich der Held in eine Frau! Doch kurz bevor er sie in seine Arme schließen konnte, schnappte der Kapitän der Geisterpiraten, LeChuck, zu. Er entführte die Holde in sein Reich der Finsternis.

Guybrush mußte sie natürlich befreien und dazu das Geheimnis von Monkey Island lüften. Kaum zu glauben, aber wahr: Mit der Voodoohilfe einer flüchtigen Bekannten und einer ordentlichen Portion Wurzelbier besiegte Mr. Threepwood den Schrecken aller Meere und konnte schließlich und endlich seine Geliebte wieder in Armen halten.

Das Spiel lohnt sich!

Auf der Suche nach Big Whoop

Da hängt er nun, der Schrecken aller Geisterpiraten Guybrush Threepwood, in irgendeiner Höhle und weiß nicht weiter: Mit einer Hand an dem haltenden Seil, mit der anderen den größten aller Piratenschätze fest im Griff. Während der Bezwinger von LeChuck nachdenkt, was er nur machen soll, fällt von oben ein Seil herunter und die holde Elaine klettert zu ihm hinunter. „Sz, sz,sz. Guybrush, Guybrush, was machst Du denn hier?“, fragt sie spöttelnd. „Äh, mmh, das ist eine sehr lange Geschichte!“. „Prima, wir haben ja auch sehr viel Zeit, oder?“. „Ah, na gut, also schön, es begann alles auf Scabb Island...“.



Abb. 1.1: Schatzkiste, am Seil nach oben, oder kann Elaine helfen?

Das Largo Embargo

„Ich saß auf Scabb mit zwei furchterregenden Piraten, gute Freunde von mir, am Lagerfeuer und erzählte ihnen die nervenzermürende und unglaublich spannende Geschichte, wie ich unter Einsatz meines Lebens den

gefürchtetsten, grausamsten, gefährlichsten aller Piratengeister auf der Welt, LeChuck, bezwang. Eigentlich wollte ich die Geschichte gar nicht erzählen, aber die beiden baten mich so eindringlich darum. Und das, obwohl ich sie ihnen schon an die zwanzigmal erzählt hatte. Kennst Du sie eigentlich schon?". „GUYBRUSH THREEPWOOD!“. „Ist ja schon gut, Du warst ja damals dabei.

Na ja, jedenfalls, als ich meine ruhmreiche Abenteuererfahrung berichtet hatte, dachte ich mir: 'Schau dir mal die Insel an'. Und da begann dann der ganze Ärger. Als ich über die Brücke nach Woodtick gehen wollte, raubte mich ein gewisser Largo völlig aus. Alles war weg, mein Geld, Omas warme Socken, der Laptop, einfach alles. Was sollte ich tun? Ich ging erst mal in die Stadt und unterhielt mich mit den Einwohnern. Dabei erfuhr ich, daß dieser Largo la Grande die ganze Insel unter seiner Knute hielt und kein Schiff ohne seine Erlaubnis und nur gegen eine horrenden Zahlung von der Insel abfahren durfte. Zudem sollte er früher die rechte Hand von LeChuck gewesen sein. Für die armen Menschen auf dieser Insel gab es offensichtlich nur eine Hoffnung: Mich - Guybrush Threepwood, ausgebildeter Pirat und Bezwiner des schrecklichsten und fürchterlichsten Kapitäns der Geisterpiraten LeChuck!



Abb. 1.2: Am Lagerfeuer erzählt Guybrush von seinen glorreichen Abenteuern...

Weißt Du übrigens, ob die drei T-Shirts der Piratenprüfungen von der Piratenkammer in einen IHK-Brief umgeschrieben werden? Egal, ist ja auch eine andere Geschichte. (Anmerkung: Im ersten Abenteuer von Guybrush „The Secret of Monkey Island“ können Sie mehr über die T-Shirts und die ganze Geschichte vom Duell mit LeChuck erfahren.)

Die Zutaten für die Voodoo-Puppe

Wie ich bei meinen Gesprächen mit den Einwohnern des Städtchens erfuhr, gab es nur eine Möglichkeit, ganz sicher mit dem Unterdrücker Largo fertig zu werden: Eine Voodoo-Puppe von Largo mußte her!

Also ging ich in die Sümpfe, stieg in den Sarg und ruderte zur Voodoo-Tante, die dort ihre Praxis hat. Von ihr erfuhr ich, welche Zutaten benötigt werden, um eine Voodoo-Puppe von Largo basteln zu können. Während ich mich auf den Weg machte, die einzelnen Punkte der Einkaufsliste abzuholen, überlegte ich, wo ich die Teile wohl finden könnte.



Abb. 1.3: Vom Piraten zum Grabschänder

Körperteil eines Verwandten

Das erste, was ich besorgen sollte, war ein Körperteil eines Verwandten von Largo. Da niemand etwas mit so einem Typen zu tun, geschweige denn mit ihm verwandt sein wollte, konnte ich mir nur einen Ort vorstellen, an dem ich einen Ahnen des Scheusals vermutete. Ich ging zum Friedhof. Beim Durchkämmen der verschiedenen Ruhestätten stieß ich tatsächlich auf einen Grabstein, der mir sagte, daß hier Largos Großvater begraben lag! Nur womit sollte ich die Exhumierung durchführen? Mit bloßen Händen hätte es sicher Tage gedauert, bis ich zum Sarg des Alten vorgestoßen wäre.

Ich ging zurück nach Woodtick, vielleicht hatte ja dort jemand eine Idee oder noch besser: Einen Kleinbagger. Als ich schon die Brücke überqueren wollte, fiel mir das Schild davor auf. Auf dieser Verbotstafel war nämlich ein Spaten befestigt. Da niemand im Ort über eine Maschine zum Graben verfügte, nahm ich mir kurzerhand die Schaufel vom Schild und ging zurück zum Grab des alten LaGrande.

Damit mich niemand bei der Grabschändung sehen konnte, begann ich erst bei Dunkelheit zu graben. Nach einer Weile stieß ich auf die physischen Überreste von Largos Großvater. Tapfer, wie ich als Pirat nun einmal bin, nahm ich den Oberschenkel mit. Den brauchte der Kerl bestimmt nicht mehr.



Abb. 1.4: Largo ist nicht nur fies, er hat auch kein Benehmen

Körperflüssigkeit

Die zweite Zutat sollte Körperflüssigkeit von Largo sein. Wieder stand ich vor einem Rätsel. Wie konnte ich bloß an irgendeine Körperflüssigkeit von Largo herankommen? Etwa Blut von einer Blutbank beschaffen? Wohl kaum, denn dieser Tyrann gab wohl nichts für andere Menschen her. Ich ging erst einmal zum Kartographen Wally. Ich unterhielt mich ein bißchen mit ihm. Als ich dann wieder gehen wollte, fiel mir ein Stapel leerer Blätter auf. Um eventuell einen Plan niederschreiben zu können, nahm ich eins davon mit. Zwar hatte ich so die Möglichkeit, etwas aufzuschreiben, doch noch immer war mir die Beschaffung der Körperflüssigkeit ein Rätsel.

Um meinen Frust ein bißchen herunter zu spülen, ging ich in die Kneipe. Während ich mich so mit dem Wirt unterhielt, kam plötzlich Largo herein und bestellte einen Drink. Kaum hatte er daran genippt, spuckte er an die Wand, beschimpfte den Wirt und machte sich mit haarsträubendsten Drohungen auf und davon.

So ein Schwein. Einfach irgendwo hin zu spucken. Doch das sollte sich ja bald ändern: Ich erinnerte mich beim Anblick der Lülle an ein Lied von den Fantastischen Vier und erkannte so erst den wahren Wert des Ausgespiehenen. Ich nahm das Blatt von Wally und wischte damit Largos Spucke von der Wand: Mit dieser Körperflüssigkeit hatte ich nun schon zwei Bestandteile der Voodoo-Puppe beisammen.

Haare

Haar von Largo war die dritte Zutat. Bloß woher nehmen, wenn nicht stehlen? Stehlen? Stehlen! Ja, das war überhaupt die Idee. In seinem Zimmer mußten doch Haare auf seinem Kopfkissen oder sonst wo herum liegen, die ich heimlich aus seinen Gemächern entwenden konnte.



Abb. 1.5: Ob Largo BHs selber trägt, oder wohl auf Frauenunterwäsche steht?

Also ging ich zum Hotel, in dem Largo wohnte. Nun stellte sich aber ein zusätzliches Problem, nämlich wie konnte ich am Pförtner vorbeikommen? Wieder steckte ich in einer Sackgasse. Ich ging zurück auf den Steg und

überlegte. Plötzlich stieg mir ein köstlicher Geruch in die Nase, der meinen Denkprozeß unterbrach. Er führte mich direkt zur Kneipe. Da ich aber keine Lust auf langwierige Gespräche mit dem Wirt hatte, stieg ich kurzerhand durchs Fenster in die Küche ein. Auf dem Feuer dampfte ein riesiger Topf mit der köstlichsten Suppe.

Da ich dem Koch aber nicht ins Handwerk pfuschen wollte, machte ich mich wieder durch das Fenster aus dem Staub, aber nicht ohne das Messer, das auf dem Tisch lag, mitzunehmen. Ich beschloß, wieder ins Hotel zu gehen, vielleicht hatte ich dort doch noch eine gute Idee.

Im Vorraum fiel mir der arme, angebundene Alligator auf, und als aktives Mitglied von Greenpeace und vom WWF ließ ich es mir nicht nehmen, den armen Teufel mit Hilfe des Messers von seiner Fessel zu befreien. Ich werde nie mehr vergessen, wie dankbar Alligatoraugen blicken können, wenn sie sagen wollen: 'Danke, daß Du mich gerettet hast!'. Wie der Blitz verschwand der Kleine durch die offen stehende Tür, und der Pförtner gleich hinterher. Damit war für mich der Weg in Largos Zimmer frei.

Doch bevor ich in Sachen Voodoo-Puppe weitermachte, sah ich mir als Tierschützer den Inhalt des Freßnapfs des Alligators an. Schlimm, schlimm, schlimm! Käsechips! Damit das unterbunden war, nahm ich die Chips sofort mit. Ich schlich mich in Largos Zimmer und sah mich um. Was für eine Unordnung! Das war ja fast so schlimm wie in der Studentenbude in Aachen, wo ich einmal war.

Bei der Durchsuchung des Chaos wurde ich fündig: Auf dem Schrank! Dort lag ein Toupet von Largo, die dritte Zutat. Ich steckte es schnell ein und machte mich aus dem Staub.

Kleidung

Jetzt fehlte mir nur noch die vierte Zutat, ein Kleidungsstück von Largo. Der Platz, an dem sich die meisten Kleidungsstücke befanden, war natürlich die Wäscherei. Dort angekommen, ließ sich jedoch nicht ein vernünfti-

ges Wort aus dem Waschboy herausbringen, nur die Information, daß er nur gegen Abholschein gereinigte Wäsche herausgibt. Leider war ein wirklich intellektuell anregendes Gespräch mit den drei Herren auf dem Schiff auch nicht zu führen.



Abb. 1.6: Die Jungs mit der Ratte waren in Monkey 1 noch aktiver

Für den Fall der Fälle nahm ich aber den Eimer mit, der unter den drei Burschen hing, bevor ich von dannen zog. Im Zimmer waren leider keine Kleidungsstücke des kleinen Giftzwerges zu finden. Was war also zu tun? Wenn er keine schmutzige Wäsche hatte, dann mußte man ihm eben welche machen, aber wie? Ich mußte es natürlich so geschickt anstellen, daß er nicht merken würde, wer ihm da ein Bein stellte. Nach kurzem Nachdenken hatte mein Superhirn die Idee des Jahrhunderts! Der alte Trick mit dem Eimer auf dem Türrahmen. Den Eimer hatte ich schon, fehlte also nur noch ein möglichst dreckiger Inhalt. Etwas wie Müll, Dreck, Schlamm. Schlamm! Das wars. Schlamm aus den Sümpfen. Also machte ich mich schnell auf zum Sumpf, füllte den Eimer randvoll mit Schlamm und kehrte zurück in Largs Zimmer. Tür zu, und den Eimer auf die Türkante des Rahmens gestellt.



Abb. 1.7: Bei dieser Unordnung fällt der Eimer zwar nicht auf, aber hinunter

Hoppla, da kam auch schon Largo. Schnell versteckte ich mich hinter der Stellwand in Largos Zimmer. Als er das Zimmer betrat, fiel der Eimer auf ihn herab, und der ganze Schlamm ergoß sich über seinen Klamotten. Wut-schnaubend und fluchend rannte er sofort zur Wäscherei. Ich natürlich hinterher! Nach einem schier endlosen Hin und Her mit dem Waschboy übertrug Largo mir unter diversen Androhungen die Abwicklung und verschwand wieder.

Auch ich blieb nicht viel länger dort und machte mich auf den Weg zurück ins Hotel. Hinter der Tür von Largos Zimmer fand ich den Abholschein für seine Kleidung. Damit ging ich dann wieder zur Wäscherei, wo ich für den Schein ein für einen sexuell gewöhnlich veranlagten Mann äußerst seltsames Kleidungsstück erhielt. Endlich war ich im Besitz aller vier Zutaten, die ich sogleich zur Voodoo-Frau in den Sumpf brachte.

Als ich bei ihr ankam, schaute ich mir ihre Behausung doch einmal etwas näher an. Ich glaube, ich hatte noch nie soviel sonderbares Zeug auf einmal gesehen, bis auf das von der Voodoo-Tante auf Melee Island. Das

einzig brauchbare schien ein Stück Seil zu sein, das neben einem Schädel lag. Ich steckte es sicherheitshalber ein. Die einzelnen Zutaten gab ich also der Voodoo-Tante, und sie formte daraus eine Puppe, die Largo äußerst ähnlich war. Zusätzlich zur Puppe gab sie mir einige Nadeln und einen Hinweis: 'Allerdings, ' , so sagte sie, ' muß du sehr nah bei Largo sein, damit ihn die Wirkung trifft!'. Ich machte mich also auf, erneut auf den Tyrannen zuzutreten.



Abb. 1.8: So wird also eine Voodoo-Puppe gemacht

Die Voodoo-Puppe ist fertig

Da mir als bester Ort, um Largo anzutreffen, das Hotel erschien, machte ich mich auf in sein Zimmer. Dort kam es dann auch zur abschließenden Konfrontation: Ich benutzte die Voodoo Puppe, und er schrie sich die Seele aus dem Leib. Aber dann machte ich diesen winzigen kleinen Fehler."

„Was für einen Fehler denn?“ „Nun, Largo wollte nicht glauben, daß ich der wagemutige Held war, der LeChuck tötete.“ „Und?“ Elaine will wohl

auch jedes kleine Detail der Geschichte erfahren. „Ich zeigte ihm LeChucks Bart“, den trug Guybrush nämlich immer bei sich. „Und dann?“ „Er entriß ihn mir und entkam damit“, muß Mr. Threepwood gestehen. „Oh Guybrush, du bist, aber wie ging es weiter?“. Hätte doch wohl wirklich jedem passieren können.

Die Heuer für Capitän Dread

„Ich war ganz schön niedergeschlagen und beschloß, nochmal zu den Jungs am Strand zu gehen. Die meinten, die einzige Möglichkeit, die Insel zu verlassen, wäre, ein Schiff bei Capitän Dread zu mieten, und die einzige Möglichkeit, LeChuck aufzuhalten, wäre, den sagenhaften Schatz Big Whoop zu finden. Also machte ich mich zunächst auf zu Capitän Dread. Auf dem Weg fand ich am Strand noch einen kleinen Stock, den ich mitnahm. Capitän Dread sagte mir, daß auf Kredit überhaupt nichts zu machen sei und daß er sowieso nicht ohne seinen Glücksbringer, den er verloren hatte, lossegeln würde. Geld und einen Ersatz für Dreads Glücksbringer mußte ich folglich besorgen.“



Abb. 1.9: Das ganze Drama begann eigentlich, als Guybrush Largo den Bart von LeChuck zeigte

Der Glücksbringer

Ich versuchte es erst einmal wieder bei Wally, dem Kartenzeichner. Er erzählte mir dann auch, daß es eine Karte gibt, die den Weg zu Big Whoop zeigt. Allerdings bestand diese Karte aus vier Teilen, die alle an verschiedenen Orten waren. Wie ich mich so mit ihm unterhielt, fiel mir noch Wallys Monokel auf, das er ständig auf- und absetzte.

Das konnte vielleicht ein Ersatz für Capitän Dreads Glücksbringer sein, und ich steckte die Sehhilfe blitzschnell ein. Den armen Wally ließ ich halbblind zurück, aber mit dem Vorsatz, ihm eine richtige Brille zu besorgen, wenn ich Big Whoop gefunden hätte.

Ich ging dann auch noch zur Voodoo-Tante, um sie nach diesem legendären Schatz zu befragen. Sie gab mir ein Buch über Big Whoop, in dem stand, wo ich die vier Kartenstücke finden konnte.

Geld muß her

Jetzt brauchte ich nur noch einen geeigneten Job, um Geld für die Schiffsheuer zu bekommen. Draußen auf dem Steg stieg mir wieder der Duft dieser herrlichen Suppe in die Nase. Koch, ein Handwerk mit Zukunft. Das wars! Ich würde dem Koch die Suppe versalzen und seine Stelle übernehmen! Aber wie die Suppe versalzen? Man müßte irgendetwas wirklich Ekelhaftes hineinwerfen. Eine Ratte. Vor der Wäscherei rannte doch so ein kleiner Nager herum. Ich ging zur Wäscherei und entwarf einen Schlachtplan. Die Kiste, die dort herumstand, sollte zu meiner Falle werden.

Ich hob die Kiste an und stellte den Stock zwischen Deckel und Boden. Um die Falle nun auch aus einiger Entfernung auslösen zu können, befestigte ich das Band am Stock. Als Köder legte ich die Käsechips, die ich immer noch in der Tasche hatte, unter die Falle und wartete. In dem Moment, in dem die Ratte unter die Kiste kroch, um die Käsechips zu fressen, zog ich an der Leine und die Falle schnappte zu.



Nachdem ich die Ratte aus der Kiste genommen hatte, schlich ich mich durch das Fenster in die Küche und warf die Ratte in die Suppe. Ein ganz besonderes Schmankerl!

Ich stieg wieder durchs Fenster ins Freie und ging ganz normal in die Kneipe. Dann bestellte ich beim Wirt eine Portion der Suppe. Er ging in die Küche, und dort gab es dann einen fürchterlichen Tumult, wie erwartet. Der Koch war gefeuert! Als der Wirt mir dessen Stelle anbot, schlug ich natürlich sofort ein, besonders weil es den Lohn für die erste Woche im voraus gab. In der Küche kletterte ich wieder durchs Fenster und verschwand zu Capitän Dread.

Der freute sich riesig über das Monokel, und als ich ihn dann auch noch entsprechend bezahlte, stand meiner Reise nichts mehr im Wege.

Die vier Kartenstücke

Capitän Dread gab mir eine Karte, auf der ich ihm zeigen konnte, wo ich hingefahren werden wollte. Hätte ich gewußt, daß Elaine auf Booty Island lebt, wäre ich natürlich zuerst dorthin gefahren, so entschied ich mich jedoch für Phatt Island.



Abb. 1.10: Guybrush wird auf Phatt steckbrieflich gesucht

Nach einer abenteuerlichen Fahrt auf Dreads Hausboot kamen wir schließlich auf Phatt an. Als ich mich jedoch ein wenig umsehen wollte, fiel mir ein Steckbrief mit meinem Namen und meinem Gesicht auf, der in der Nähe des Hafens an einer Häuserwand hing. Als ich mich gerade wundern wollte, packte mich eine Wache von hinten am Kragen und überredete mich zu einem Besuch beim Gouverneur von Phatt. Der war ein fetter, ekelhafter Fleischklops. Von ihm erfuhr ich, daß es Largo gelungen war, LeChuck wiederzubeleben und daß LeChuck eine hohe Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt hatte. Da der Gouverneur sich diese einsacken wollte, warf er mich kurzerhand ins Gefängnis, um dann LeChuck zu benachrichtigen. Da saß ich nun in einer kalten Zelle, ganz allein, schnief.

Ausbruch aus dem Kerker auf Phatt

Doch mein Superhirn sollte mich auch dieses Mal wieder aus einer schier ausweglosen Situation befreien können. Als ich meine Zelle näher untersuchte, fand ich unter meiner Matratze einen Stock. Doch wie weiter? Vor

mir, zum Greifen nahe, befand sich der Schlüssel; leider im Mund einer dieser überaus gefährlichen, riesigen Killerdoggen. Und in der Zelle nebenan lag das Opfer einer fehlgeschlagenen Weight-Watchers-Diät.

Plötzlich kam mir die befreiende Idee: Mit Hilfe des Stocks angelte ich mir einen Knochen (Oberschenkel, natürlich) meines Zellennachbarn und warf ihn dem Hund zu. Der stürzte sich sofort mit Heißhunger darauf und vergaß über dem Knochen ganz den Zellschlüssel. Durch meine akrobatischen Fähigkeiten konnte ich mir den Schlüssel dann beschaffen und war somit frei.



Abb. 1.11: Braver Wachhund à la Ratanplan von Lucky Luke

Die beiden Umschläge aus dem Regal nahm ich natürlich mit und öffnete sie (wobei ich erfuhr, daß mein Zellennachbar offensichtlich ein Gorilla gewesen war). In einem Umschlag fand ich eine Banane. Dann machte ich mich auf die Suche nach den vier Kartenstücken.

Elaines Karte

Phatt Island ist bekanntlich eine ziemlich heruntergekommene Insel mit einem ziemlich heruntergekommenen Gouverneur. Das erste, was ich auf meinem Rundgang entdeckte, war ein Glücksrad in einer Seitengasse. Hier wurde armen Teufeln das Geld aus der Tasche gezogen. Und natürlich stand so ein armer Mensch davor und verspielte sein ganzes Geld. Doch halt, was war das? Er gewann! Tatsächlich, er gewann! Nun konnte er sich einen Preis aussuchen und plötzlich entflammte mein Herz lichterloh: Einer der Preise war eine Einladung zu, Elaine, Deinem Kostümfest! Ich mußte diese Einladung haben!

Der Trick mit dem Glücksrad

Ich verfolgte also den Glückspilz, der gerade gewonnen hatte; vielleicht gab es ja einen Trick. Er lief die Straße herunter und verschwand in einer Gasse. Vorsichtig schlich ich hinter ihm her und versteckte mich hinter einigen Kisten. Er klopfte an eine große Tür, worauf eine Hand erschien, Zeichen machte und geheimnisvolle Sätze sprach. Ich war sofort überzeugt, ich mußte es mit dem KGB zu tun haben!

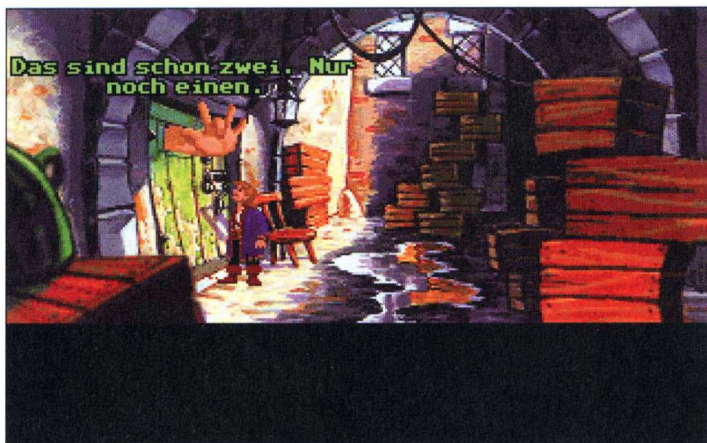


Abb. 1.12: Mit einem Code gelangt man an die richtige Zahl fürs Glücksrad

Durch meine langjährige Freundschaft mit Sean Connery und Roger Moore gelang es mir jedoch, diesen Code zu knacken! Es war eigentlich ganz einfach: Die Hand zeigte eine Zahl. Nur diese erste Zahl war entscheidend. Man konnte getrost alles, was gesprochen wurde, und die zweite gezeigte Zahl vergessen; es ging nur um diese erste Zahl. Mit diesem Wissen klopfte ich, nachdem der Andere gegangen war, auch an die Tür. Ohne Probleme erhielt ich nun die nächste Gewinnzahl und machte mich auf den Weg zurück, mein Glück auf die Probe zu stellen.

Am Glücksrad angekommen, fragte mich der Typ nach meiner Wette. Ich wettete natürlich auf die Zahl, die ich vorher erfahren hatte, und prompt gewann ich auch. Damit hatte ich die Einladung zu Deiner Party. Auf dem Weg zurück zum Schiff fiel mir der Fischer auf, der dort am Steg saß. Ich ging zu ihm, und wir sponnen ein bißchen Fischerlatein. Er erzählte mir, was für ein toller Fischer er doch sei und wie große Fische er schon gefangen habe. Ich hielt immer voll dagegen, und schließlich bot er mir die Wette an, wer von uns beiden den größeren Fisch fangen würde. Natürlich nahm ich die Wette sofort an und ging dann wieder zurück zum Schiff, um zu Deiner Fete nach Booty Island zu fahren.



Abb. 1.13: Feines Kostüm für einen Piraten

Dort angekommen, ging ich erst einmal in den Kostümverleih und holte mir mit Hilfe meiner Einladung ein absolut lächerliches Kostüm ab, Du kennst es ja. Jetzt hatte ich alles, was ich brauchte und machte mich auf den Weg zu Dir. Deine Wache fing mich ab und fragte nach Einladung und Kostüm. Nach dem Lacherfolg, den ich mit dem Kostüm bei ihm erzielte, ließ er mich passieren. Das erste, was mir außer den Gestalten im Haus auffiel, war das Kartenstück über dem Kamin. Da ich es brauchte, um Big Whoop zu finden und mich somit vor LeChuck zu retten, steckte ich es ein. Ich wollte jedoch nicht, daß gerade Du mich mit dem geklauten Kartenstück und in meiner unglaublichen Verkleidung siehst, also wollte ich mich klammheimlich aus dem Staub machen. Doch ich hatte die Rechnung ohne den Hund gemacht. Der roch nämlich die Karte und fing fürchterlich an zu bellen, worauf Dein Gärtner auf mich aufmerksam wurde „Und Dich direkt zu mir brachte“, „Genau. Und die Episode kennst Du ja genauso gut wie ich. Nach einiger Rederei hast Du die Karte aus dem Fenster geworfen, und ich fand mich im Wohnzimmer mit den anderen Gästen wieder.“ „Und dann?“

„Ich ging noch einmal in dein Zimmer hoch, wo ich mich wieder mit Dir versöhnen wollte, aber Du warst nicht mehr da. Als Andenken an Dich nahm ich dann das Paddel mit, das über dem Bett hing. Danach bin ich nach draußen gegangen, und da lag es: Das Kartenstück! Als ich es jedoch aufheben wollte, wurde es von einem Windstoß erfaßt und flog auf die andere Seite der Insel auf die Klippen. Der Hund ging mir mittlerweile so auf den Nerv, daß ich ihn kurzerhand, nach einem kleinen Kleiderwechsel, einsteckte. Ich wollte dem Gärtner noch unbedingt eins auswaschen, weil er mich ja geschnappt hatte. Also ging ich hinters Haus, um ihn zu suchen. Doch ich konnte ihn dort nicht finden. Um meiner Rache gerecht zu werden, trat ich daraufhin gegen die Mülltonne, was das Ergebnis hatte, daß der Koch wutentbrannt aus der Küche kam und auf mich losging. Ich flüchtete vor ihm einmal ums ganze Haus und versteckte mich dann in der Küche. Dort entdeckte ich den Eimer mit einigen wirklich großen Fischen. Das war was für meine Wette mit dem Fischer auf Phatt Island, also steckte ich den größten Fisch ein und machte mich aus dem Staub. Draußen suchte immer noch der Koch nach mir, aber es war für mich, den Weltsportler 1719, kein Problem, ihm zu entfliehen.“



Abb. 1.14: Den Koch kann Guybrush mit einem Sprint abhängen

Die Karte an der Klippe

Als nächstes ging ich zur Klippe, wohin das Kartenstück ja geflogen war. Da lag es: So nah, und doch so weit! Mit einer Angel hätte man da vielleicht drankommen können, aber so? Moment mal! Mit einer Angel! Klar! Die Wette mit dem Fischer! Also machte ich mich sofort wieder auf die Socken nach Phatt. Als ich dort dem Fischer meinen 'Fang' zeigte, gab er mir nach einigem Murren den Wettpreis, seine Angel. Mit ihr kehrte ich zurück nach Booty. Auf der Klippe nahm ich die Angel und fischte nach dem Kartenstück. Gerade hatte ich es am Haken und zog es hoch, als eine Möwe vorbeiflog und es einfach mitnahm. Ich verfolgte die Möwe zu ihrem Baum. Im Stamm waren seltsame Löcher, doch ich erkannte ihren Zweck sofort und steckte das Paddel in das unterste Loch. Als ich dann jedoch auf das Paddel stieg, brach es unter mir zusammen und ich muß wohl für einige Zeit bewußtlos gewesen sein. Ich hatte einen unglaublichen Traum. Na ja, davon erzähle ich Dir vielleicht später mal etwas. Was sollte ich jetzt mit dem kaputten Paddel machen?



Abb. 1.15: Schöne Träume



Ganz klar, ich fuhr nach Scabb Island und ließ es dort beim Schreiner reparieren. Da er behauptete, es sei nun besser als vorher, versuchte ich die ganze Sache noch einmal am Baum auf Booty Island. Ich steckte abwechselnd das Stück Holz und das Paddel in die Löcher und gelangte so in den Baum, in dem drei Baumhäuser waren. Ich ging direkt in das erste, wo ich einen Stapel Papier fand. Um den zu durchsuchen, hätte ich mindestens einen Monat gebraucht, aber das wäre dann zu langweilig für den Adventurer vor dem Bildschirm geworden. Ich mußte einen anderen Weg finden. Etwas oder jemand mußte her, der das Kartenstück schnell in dem Haufen finden konnte - der Hund. Das war die Lösung des Problems. Ich warf einfach den Hund in den Haufen und unmessbar später sprang er mit dem Kartenstück wieder heraus. Ich nahm es und schickte ihn wieder nach Hause. Damit hatte ich das erste der vier Stücke.

Mr. Roberts Karte

Bevor ich vom Baum herunterstieg, nahm ich noch das Teleskop vom Baumhaus links oben mit und ging dann in die Stadt. Dort unterhielt ich mich mit Kate, die Boote verleiht, und nahm eines ihrer Flugblätter mit. Jetzt brauchte ich erst einmal etwas Erholung, und so ließ ich mich von Capitän Dread ein bißchen durch die Gegend fahren, ohne bestimmtes Ziel. Auf dem Schiff entdeckte ich eine leere Tüte Papageienfutter, die ich vorsichtshalber einsteckte. Irgendwann wurde es mir dann doch zu langweilig, und ich beschloß, noch einmal nach Booty zu fahren. Dort schaute ich mich dann noch ein wenig um, und stöberte in dem kleinen Laden am Hafen.

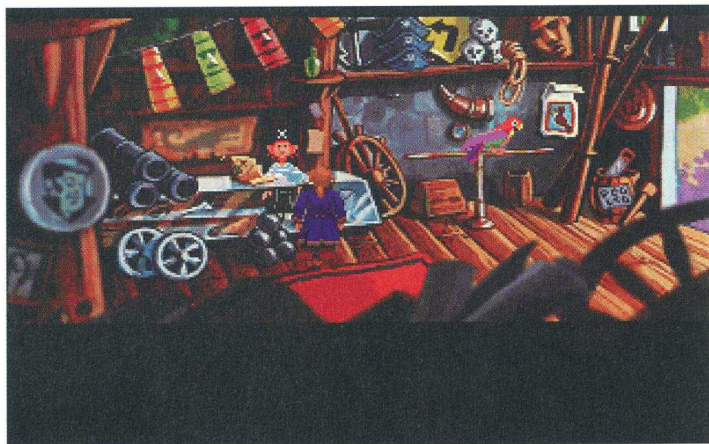


Abb. 1.16: Der Papagei stört bei den Einkäufen

Das Antiquitäten-Geschäft auf Booty

Dort hing ein wunderschöner Spiegel, den aber ein Papagei unter Beschlag hielt. Ich kaufte das Schild und hing die leere Futtertüte an den Haken. Der blöde Papagei hielt das Bild auf der Tüte natürlich für einen echten Papagei, und ich konnte den wunderschönen Spiegel kaufen.

Kate sitzt im Knast

Doch recht schnell hing mir Booty dann zum Hals raus, und ich fuhr einmal mehr nach Phatt. Dort hatte ich jedoch immer noch das Problem mit dem Steckbrief. Kurzerhand klebte ich das Flugblatt mit Kates Gesicht über meinen Steckbrief und hatte somit ein Problem weniger. Doch wie konnte ich bloß an das zweite Kartenstück herankommen? Ich beschloß, erst einmal einen kleinen Spaziergang über die Insel zu machen. Als ich zurück in die Stadt kam, hatte man Kate aufgrund des Steckbriefes verhaftet. Da ich

aber glücklicherweise immer noch den Zellenschlüssel hatte, gelang es mir, sie zu befreien. Sie war stinksauer. Ohne viele Worte zu machen, verschwand sie, um denjenigen zu suchen, der ihr das eingebrockt hatte. Ich sagte kein Wort. Sie war so schnell weg, daß sie glatt vergaß, ihren Umschlag mitzunehmen, den ich daraufhin an mich nahm und öffnete. Ich fand darin eine Flasche Grogersatz, na ja, in der allergrößten Not...



Abb. 1.17: Der Weg durchs grüne Dickicht ist zwar nicht beschwerlich, aber verlaufen kann man sich dennoch

Es war mal wieder Zeit nach Scabb zu fahren und zu hören, was es dort an Neuigkeiten so gab. Also ging ich dort in die Kneipe. Der Wirt hatte einen Klavierspieler engagiert, einen niedlichen, kleinen Affen. Ich wollte schon immer so ein Haustier haben, jeder richtige Pirat hat einen Affen. Doch dieser sträubte sich gegen alle Versuche meinerseits, ihn mitzunehmen. Ich mußte ihn irgendwie betäuben, doch wie? Mit einer Banane! Ich hatte ja noch eine bei mir. Die steckte ich nun auf das Metronom, und in nullkommanichts war der Affe hypnotisiert. Ich nahm ihn trotz der Proteste seitens des Wirts mit.

Das Geheimnis des Wasserfalls

Hier war es nun wirklich langweilig, also fuhr ich zurück nach Phatt. Dort lief ich ein bißchen durch die Gegend, bis ich zu einem schönen Wasserfall kam. Ich ging den Pfad an der Seite des Wasserfalls nach oben, und was mußte ich dort entdecken? Von wegen schöner, natürlicher Wasserfall! Hier stand eine Pumpe! Der Wasserfall war künstlich! Das mußte ich sofort boykottieren, und dank meiner unwahrscheinlichen Englischkenntnisse (Schraubenschlüssel = Monkeywrench) konnte ich den Affen dazu benutzen, die Pumpe abzustellen. Als ich den Pfad dann wieder nach unten ging, entdeckte ich, daß hinter dem Wasserfall eine Höhle war.

Da ich ein neugieriger Mensch bin, ging ich hinein und kam schließlich auf dem kleinen Eiland vor der Insel aus. Ich ging zu dem Haus und traf im Inneren auf einen äußerst seltsamen Menschen. Beim Gespräch kam er plötzlich auf einen Schatz zu sprechen, und da wußte ich: Er mußte das zweite Kartenstück haben. Er wollte mit mir ein Wettrinken veranstalten. Ich nahm die Herausforderung an. Als er mir meinen Grog brachte, schütete ich diesen jedoch in die Pflanze und füllte meinen Becher mit dem Grogersatz auf. Er kam zurück. Ich trank meinen Humpen als erster leer. Natürlich passierte nichts. Als er aber den Becher ansetzte und leertrank, kippte er um. So weit, so gut, nur wo war das zweite Kartenstück? Da ich schon immer ein großer Fan von Piratengeschichten war, wußte ich um die Tricks, mit denen sie Dinge zu verstecken wissen.



Abb. 1.18: Prost! Die EG-Gesundheitsminister warnen: Zuviel Grog schadet der Standfestigkeit von Piraten

Die Statue vor dem Haus

Ich brauchte erst einmal Licht, also ging ich nach draußen und öffnete ein Fenster. Dort sah ich dann auch diese komische Statue, die ihre leere Hand nach oben reckte. Diese Hand verlangte einfach nach einem Fernrohr. Also legte ich meines hinein. Doch irgendetwas stimmte immer noch nicht. Ich ging noch einmal ins Haus und sah mich genau um. Ich entdeckte einen leeren Rahmen und hing den Spiegel hinein. Dann ging ich wieder nach draußen und legte das Fernrohr wieder in die Hand der Statue. Und was passierte? Ein Lichtstrahl ging vom Fernrohr ins Haus, wurde vom Spiegel reflektiert und beleuchtete einen Stein in der Wand. Als ich diesen drückte, wurde ein Weg in den Keller frei. Im Keller lag es dann: Das zweite Kartensstück! Ich nahm es und floh durch ein Loch in der Wand.

Young Lindys Karte

Weil es mir jetzt ein wenig zu gefährlich auf Phatt geworden war, fuhr ich nach Booty. Als ich mich dort in dem kleinen Laden umsah, entdeckte ich das dritte Kartenstück!

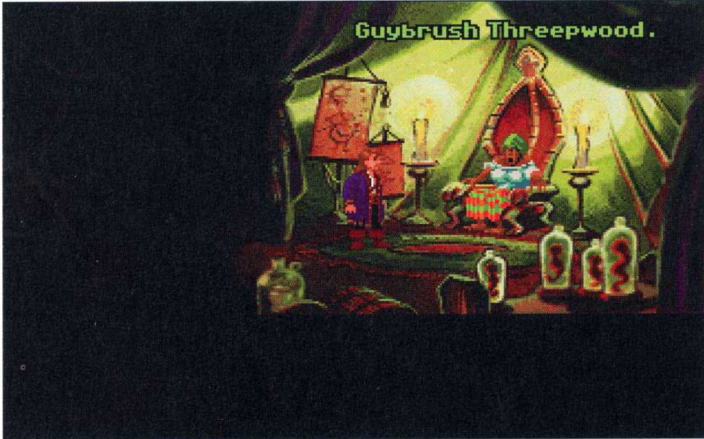


Abb. 1.19: Leider hat die Voodoo-Tante bei Geldnot auch keinen Rat auf Lager

Der Händler wollte jedoch 6.000.000 Goldstücke dafür haben, was mein Budget doch ein wenig überstieg. Es gab jedoch noch etwas anderes, das er gegen die Karte tauschen würde: Den Kopf der Galionsfigur des gesunkenen Schiffes 'Mad Monkey'.

Das Wrack der Mad Monkey

Doch wo war dieses Wrack bloß zu finden? In solchen Fällen sollte man immer ein Buch zur Hand nehmen, also fuhr ich nach Phatt Island in die Bücherei. Im Kartenregister sah ich unter 'Desaster' nach und fand ein Buch über Schiffsunglücke. Ich lieh es mir aus, bekam einen vorläufigen Bücherei-



ausweis und schaute unter 'Mad Monkey' nach. Dort stand dann auch die genaue Position des Wracks. Jetzt mußte ich mir nur noch ein Schiff bei Kate leihen, um zu der Stelle zu fahren, wo die 'Monkey' auf Grund lag. Dazu fehlte mir jedoch das nötige Kleingeld.

Mist. Immer das gleiche: Hatte ich ein Problem gelöst, stand auch sofort wieder das nächste vor der Tür und versperrte mir den Weg. Ich brauchte jetzt unbedingt einen Drink, folglich fuhr ich nach Scabb Island und ging dort in die Kneipe. Erst wollte mir der Wirt ja nicht abnehmen, daß ich schon 21 Jahre alt war, aber als ich ihm den vorläufigen Büchereiausweis zeigte, konnte ich mir doch einen Drink bestellen. Zuerst bestellte ich ein blaues Getränk, doch es schien ungeniessbar. Zum Ausgleich orderte ich noch ein gelbes. Auch das war überhaupt nicht nach meinem Geschmack, also probierte ich, mir aus beiden einen Cocktail zu shakern. Doch auch die grüne Mischung, die ich damit erhielt, sah nicht gerade lecker aus, eher wie die Spucke eines Piraten, der zuviel Grog genossen hatte.

'Na ja,' dachte ich mir, 'was solls'. Ich mußte mich jetzt um die Galionsfigur kümmern. Zurück nach Booty Island! Ich sah mich noch einmal in dem kleinen Laden um und entdeckte dort ein wunderschönes Horn, welches ich mir zulegte.

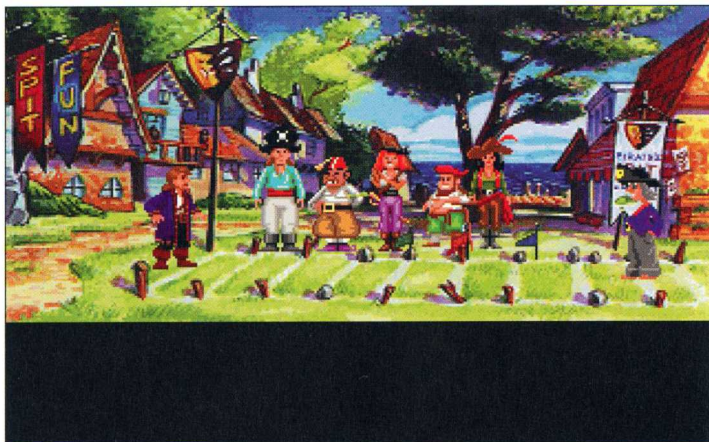


Abb. 1.20: Spuckwettbewerbe waren zu Piratenzeiten noch in

Der Spuckwettbewerb

Dann sah ich mir den Spuckwettbewerb an. So schwierig konnte es doch gar nicht sein. Und mit ein bißchen List und Tücke vielleicht? Ich probierte es einfach einmal aus. Der absolute Fehlschlag! Ich mußte mir irgendetwas einfallen lassen. Und wieder mal ging mir ein Licht auf. Ich würde in das Horn blasen und somit die Piraten ablenken. Dann würde ich unbemerkt die Fahnen umstecken, etwas von dem grünen Schleim aus der Kneipe in den Mund nehmen und so den ersten Platz machen. Gesagt, getan. Ich werde wohl nie mehr die verdutzten Gesichter vergessen, als ich fast bis Timbuktu spuckte.

Als Gewinner erhielt ich den ersten Preis, doch mir fehlte immer noch das Geld für das Boot. Vielleicht würde mir der Händler in dem kleinen Laden ja meine Trophäe abkaufen, wenn ich ihm sagte, daß da die Spucke des Piraten drauf sei, der LeChuck tötete. Nach einigem Verhandeln war es dann soweit. Er kaufte mir meinen Gewinn ab. Jetzt konnte ich mir ein

Boot bei Kate chartern. Wir fuhren raus an die Position, die ich im Buch nachgesehen hatte, und ich tauchte nach der 'Mad Monkey'.

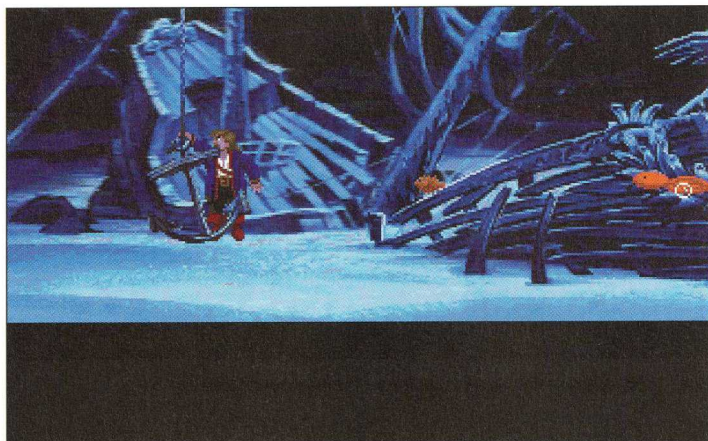


Abb. 1.21: Der Unterwasseraufzug wird ausprobiert

Der Kopf wird gehoben

Tief unten auf dem Meeresgrund lag sie. Ich schwamm zum Bug und steckte den großen Affenkopf ein. Jetzt war ich allerdings zu schwer, um wieder auftauchen zu können. Es gab nur eine einzige Möglichkeit. Ich ging zum Anker von Kates Schiff, zog an der Schnur und ließ mich mitsamt des Ankers von Kate wieder hochziehen. Zurück nach Booty. In dem kleinen Laden tauschte ich den Affenkopf gegen das dritte Kartenstück ein. Jetzt fehlte mir nur noch eins.

Rapp Scallions Kartenteil

Als ich das dritte Kartenstück erhielt, kaufte ich gleich noch eine Säge, die ich in einen Eimer neben der Tür steckte. Dann fuhr ich wieder nach Scabb. Ich ging zur Wäscherei. Die drei Piraten gingen mir schon seit Anfang des Spiels auf den Geist, und ich wollte ihnen unbedingt eins auswischen. Die Säge hatte mich im Laden dann auch auf die Idee gebracht. Ich sägte einem der Dreien sein Holzbein ab. Das tat mir aber nachträglich so leid, daß ich mich auf den Weg zum Schreiner machte, um Ersatz zu besorgen.

Dieser war aber nicht zu Hause, wahrscheinlich war er schon bei dem Verstümmelten. In seiner Werkstatt lag allerhand Zeugs herum, und ich nahm einfach den Hammer und die Nägel mit. Ich verzog mich wieder nach Phatt, bis Gras über die Sache gewachsen war.

Ich mußte Rapp Scallions Sarg finden, und dazu brauchte ich wieder einmal ein Buch. Ich ging also in die Bücherei, konnte aber nichts entsprechendes finden. Aus Langeweile lieh ich irgendein Buch aus und verließ die Bücherei wieder. Da hatte ich plötzlich wieder eine gute Idee! Der fette Gouverneur war doch ein absoluter Piratenfan, vielleicht könnte ich die nötige Information bei ihm erhalten. Ich machte mich auf den Weg zur Villa. Die Wache war wirklich saublöd, ich erzählte ihr irgendeinen Quatsch und ging dann in das Zimmer des Gouverneurs. Der schlief, aber auf seinem Wanst lag ein Buch über Piraten. Sorgfältig das Gewicht austrahierend, tauschte ich blitzschnell das Buch aus der Bücherei gegen das Piratenbuch ein. Volltreffer! Es war ein Buch mit Zitaten von berühmten Piraten. Also auf zum Friedhof nach Scabb. Die Gruft des alten Piraten war verschlossen.

Stan, der Gebraucht-Sarg-Verkäufer

Der einzige, der etwas mit dem Schlüssel zu tun haben konnte, war der Sargverkäufer auf Booty. So begab ich mich in das Geschäft für Gebraucht-Särge. Irgendwie kam mir dieser Stan bekannt vor. Egal, ich mußte an den

Schlüssel hinter der Theke kommen, der hoffentlich zur Tür der Gruft von Rap Scallion paßte.

Stan zeigte mir einen tollen gebrauchten Sarg, mit allen Vorzügen, und führte ihn mir vor. Das war meine Chance! Ich klappte den Sarg zu und nagelte den Deckel fest. Jetzt war endlich der Weg zum Schlüssel frei.

Endlich konnte ich auch die Tür der Krypta öffnen. Ich tauchte ein in die unheimliche Atmosphäre einer uralten Grabstätte. Es war eine gefährliche Angelegenheit; ein entfernter Verwandter von mir hatte schlechte Erfahrungen mit lebenden Toten und spitzen Zähnen gemacht.



Abb. 1.22: Schon wieder muß Guybrush ein Grab schänden

Mit Hilfe des Buches fand ich den Sarg von Rapp Scallion und öffnete ihn. Alles, was von ihm noch übrig war, war ein Häufchen Asche. Ich steckte etwas davon ein. Vielleicht konnte mir die Voodoo-Tante ja helfen.

Von Staub zum Piraten

Ich begab mich also in den Sumpf. In der Behausung der hilfreichen Magierin angekommen, entdeckte ich einen Behälter mit der Aufschrift: 'Ash-2-Life'. Das war es, was ich brauchte. Ich ging nun zur Voodoo-Tante, die natürlich das Rezept für 'Ash-2-Life' vergessen hatte. Ich gab ihr schon einmal die Asche und fuhr nach Phatt in die Bücherei. Unter dem Stichwort 'Voodoo' fand ich ein Rezeptbuch, das ich auslieh.

Mit dem Rezeptbuch konnte die Voodoo-Zauberin jetzt 'Ash-2-Life' herstellen. Mit dem fertigen Streuer ging ich zurück zu Rapp Scallions Sarg. Ich benutzte den Streuer, und es funktionierte tatsächlich! Allerdings mußte ich Rapp erst einmal klarmachen, daß er tot war. Rapp hatte allerdings noch einen letzten Wunsch, damit sein Geist in Frieden ruhen konnte: Er bat mich, das Gas in seiner Hütte abzustellen, und gab mir seinen Schlüssel. Was für merkwürdige Wünsche Piraten so haben, wenn sie tot sind. Egal, ich machte mich sofort auf zum Strand und betrat das kleine Haus. Das Gas war tatsächlich noch an! So etwas Unvorsichtiges! Ich stellte den Herd ab und ging zurück zur Krypta, um Rapp Bescheid zu sagen.



Abb. 1.23: Ash-2-Life macht tote Männer munter!



Nachdem ich wieder den 'Ash-2-Life'-Streuer benutzt hatte, und Rapp wieder vor mir erschien, war er sehr erleichtert. Als Dank gab er mir das vierte und letzte Kartenstück. Jetzt hatte ich alle.

Die Karte wird zusammengesetzt

Nun brauchte ich noch einen Experten, der mir die vier einzelnen Stücke zu einer einzigen Karte zusammensetzen konnte. Wally! Also auf nach Woodtick. Wally konnte mir zunächst jedoch nicht helfen, da ich ihm ja sein Monokel geklaut hatte. Ich mußte einen Ersatz finden, doch wo?

Nach langem Nachdenken fiel mir das Modell eines Leuchtturms in der Bücherei auf Phatt ein. Es war ein naturgetreues Modell, und jeder Leuchtturm brauchte ja eine Linse zur Lichtbündelung. Ich machte mich also auf den Weg nach Phatt und öffnete dort in der Bücherei das Modell. Bingo! Drinnen befand sich eine Linse, die ich einsteckte.

Mit der neuen Lesehilfe kehrte ich nach Woodtick zurück, gab Wally die Linse und natürlich die Kartenstücke. Er bat mich um den Gefallen, bei der Voodoo-Tante einen Liebestrank für ihn abzuholen; während dessen wollte er die Kartenstücke zusammenlegen. Ich tat ihm den Gefallen.

Als ich jedoch bei der Voodoo-Tante Wallys Bestellung entgegen genommen hatte, bekam sie plötzlich eine Vision. Etwas war mit Wally geschehen! Ich eilte zurück nach Woodtick. Auf dem Weg dorthin fiel mir im Sumpf eine Kiste auf, die an LeChuck gerichtet war. Ich ließ sie erst einmal stehen. In Wallys Büro angelangt, entdeckte ich zwei in den Tisch eingearitzte Worte: 'LE CHUCK' ! Er mußte Wally mitsamt der Karte entführt haben.



Abb. 1.24: Wally wurde von LeChuck entführt!

Irgendwie mußte ich Wally befreien. Also zurück zum Sumpf und ab in die Kiste. Kaum saß ich in der Kiste, die voll von netten, länglichen, zischenden Mitreisenden war, da wurde sie auch schon von UPS abgeholt, um zu LeChucks Festung verschickt zu werden.

LeChucks Festung

In LeChucks Festung angekommen, schlich ich erst einmal vorsichtig umher. Ich gelangte in einen Raum mit unzähligen Wegweisern an der Wand. Ich entschied mich für den Weg rechts unten. Durch eine Art Gang erreichte ich nun den Kerker, wo ich Wally gefesselt vorfand. Er berichtete mir, daß LeChuck zwar die Karte hätte, er aber den Plan im Kopf hätte und daß der Schatz auf Dinky Island, ganz in der Nähe, zu finden sei. Ich beschloß, ihn zu befreien, aber dazu brauchte ich den Schlüssel zu Wallys Zelle.

Ich ging zurück zu dem Raum mit den Wegweisern und nahm mir diesmal den Gang rechts oben vor. Diese sonderbaren Skelettstatuen kamen mir

irgendwie bekannt vor. Genau, sie hatten Ähnlichkeiten mit denen, die ich in meinem Traum unter dem Baum gesehen hatte. Damals hatte ich mir doch etwas aufgeschrieben, oder? Da war der Zettel. Es standen vier Strophen mit jeweils drei Zeilen darauf. Nahm man die drei Skeletteile links in jeder Strophe, dann hatte man so etwas wie eine Reihenfolge. Jetzt mußte ich nur noch die Statue finden, die mit der ersten Strophe in Übereinstimmung stand, dann die mit der zweiten, dann Mit diesem System gelangte ich schließlich vor eine große Tür mit vielen verschiedenen Schlössern. In meinem jugendlichen Leichtsinn versuchte ich, die Tür einfach so zu öffnen, und was soll ich sagen? Es funktionierte! Da hing er, der Schlüssel zu Wallys Zelle.



Abb. 1.25: Die Skelette kennt Guybrush aus seinem Traum

Gefangener von LeChuck

Als ich ihn jedoch vom Haken nahm, schnappte die Falle zu! Ich war gefangen, und da kam auch schon LeChuck! Kurz darauf fand ich mich und Wally an den Händen über einem Säurebad hängend. LeChuck erklärte

uns die äußerst komplizierte Mechanik, die schließlich unseren qualvollen Tod zum Ergebnis haben sollte und verschwand dann.

Alles basierte auf einer Kerze. Unsere einzige Chance war, die Kerze auszublasen (oder auszuspuken?). Ich nahm also eine gehörige Ladung von dem grünen Schleim in den Mund. Jetzt nur noch treffen. Nachdem ich fast alles im Raum vollgespuckt hatte, inklusive Wally, erkannte ich das System: Ich mußte in dem Moment, in dem ich ganz gerade nach unten hing, das rechte Schild anspuken. 3-2-1 und los! Plötzlich wurde es stockduster. Irgendwie brauchten wir Licht. Als ich meine Taschen durchwühlte, fand ich in der Ju-Ju-Tasche ein Paket Streichhölzer. Ich zündete eines an, und es wurde Licht. Au weia! Ich stand mit einem brennenden Streichholz direkt in der Pulverkammer. Kurz bevor mich die Lähmung verließ, verbrannte das Streichholz meine Finger und reflexartig ließ ich es fallen. BUUUUMMMMMM!!!



Abb. 1.26: Ob Feuer in so einem Lagerraum gut ist?

Das nächste, was ich weiß, ist, daß ich am Strand von Dinky Island lag und mein Kopf fürchterlich dröhnte.



Dinky Island

„Ich sah mich um und entdeckte direkt neben mir im Wasser eine Flasche, die ich mitnahm. Weiter rechts quatschte ein Papagei wirres Zeug, und Hermann Toothrot aus dem ersten Teil meditierte. Neben dem Papagei war eine Destille mit einem Glas darunter und einem Brecheisen davor. Ich nahm beides an mich. Mit Hilfe des Brecheisens öffnete ich das Faß bei der Destille und fand darin einen Kracker, den ich an den Papagei verfütterte. Er hörte mit dem Blödsinn auf und gab mir einen Tip, wie ich zu Big Whoop kommen konnte! Ich brauchte unbedingt noch mehr von diesen Kräckern. Ich merkte mir genau, was der Papagei gesagt hatte und machte mich auf die Suche im Dschungel.

An der ersten Wegkreuzung hielt ich mich links und gelangte an einen Baum, an dem ein Beutel hing. Ich konnte den Beutel nicht erreichen, war aber überaus neugierig, was da wohl drin war, also zerschlug ich mit dem Brecheisen die Flasche und schnitt mit den Scherben den Beutel auf, worauf ein Päckchen auf den Boden fiel. Ich hob es auf und sah es mir genau an. Das war eine Packung Instant-Kracker! Jetzt brauchte ich nur noch Wasser! Also zurück zum Strand, Salzwasser ins Glas gefüllt, dann in die Destille und fertig! Es funktionierte. Ich schüttete das destillierte Wasser in das Päckchen und bekam daraus noch zwei Kracker. Ich verfütterte diese wieder an den Papagei und erhielt so den kompletten Weg zum Schatz.



Abb. 1.27: Dieser Vielfraß von Vogel gibt sein Wissen nur gegen Cracker preis

Ausgrabung am X

Daraufhin machte ich mich auf in den Dschungel, nahm an der Abzweigung diesmal den rechten Weg und gelangte so an einen Teich. Am Ufer stand eine Kiste. Ich nahm das Seil von ihr ab und öffnete sie mit dem Brecheisen. Drinnen befand sich etwas Dynamit, das ich mit dem Seil einsteckte. Jetzt folgte ich den Anweisungen des Papageis, und dann war ich auch schon beim großen X. Ich grub ein Loch, bis ich auf Beton stieß, zündete das Dynamit an und warf es in das Loch. BUMM! Ich fand mich auf einer Steinsäule, mit einer Kiste auf einer anderen Säule, einem großen Loch über mir und einer gähnenden Leere unter mir wieder.

Lange konnte diese Säule mein Gewicht bestimmt nicht vertragen. Ich mußte versuchen, nach oben zu entkommen. Ich band das Brecheisen an das Seil, visierte die verbogenen Metallstreben an der Decke an und warf. Es war ein Volltreffer und keine Sekunde zu spät, denn die Steinsäule brach erst jetzt unter mir zusammen.

Nicht hängen lassen

Im Flug griff ich mir noch die Kiste, deren Steinsäule sich auch verabschiedete, und seitdem hänge ich hier. Wie kamst du überhaupt hierher?“ „Ich hörte einen großen Knall und wußte, das konntest nur du sein, der sich hier zu schaffen macht“. „Na gut, dann hilf mir doch bitte hierher- oh NEIN!“



Abb. 1.28: Nicht einmal Mami und Papi können in dieser Lage weiterhelfen

Finalkampf mit LeChuck

Wo bin ich? Ist das dunkel! Wo ist denn der Lichtschalter? Ah, da rechts. Und Licht an. LeChuck! Was machst du denn hier?“ „Das ist dein Ende, Guybrush Threepwood! Mit meiner Voodoo-Puppe von Dir werde ich dich in eine andere Dimension schicken! Nimm das!“ Puff! Guybrush ist verschwunden, findet sich aber nicht in einer anderen Dimension, sondern im Nebenraum wieder. LeChuck ist stinksauer. „Was ist denn jetzt schon wieder los? Die Programmierer hatten mir fest versprochen, daß das mit der anderen Dimension hinhaut! Das ist Pfusch am Computer!“ Das ist er, der

letzte Showdown, zwölf Uhr mittags, High Noon. LeChucks Versuche, Guybrush in eine andere Dimension zu zaubern, schlagen andauernd fehl.

Eine LeChuck-Voodoo-Puppe muß her

Jetzt ist Guybrush am Zug. Seine einzige Chance ist, LeChuck ebenfalls mit einer Voodoo-Puppe zu attackieren, doch dafür braucht er die bekannten Zutaten, also sieht er sich erst mal ein wenig um. Im Papierkorb im Erste-Hilfe-Zimmer findet er Gummihandschuhe, die er mitnimmt, und in der Schublade eine Spritze. In dem Raum mit den Malzbierkisten entdeckt er in den vorderen Kisten einen Ballon und eine Puppe. Diese zwei Dinge nimmt er auch noch mit. Jetzt braucht er die vier Zutaten: Einen Knochen eines Verwandten, ein Kleidungsstück LeChucks, Körperflüssigkeit von LeChuck und Haar von LeChuck. Den Knochen (Oberschenkel, was sonst?) bekommt er im Erste-Hilfe-Zimmer von den 'Lost Parents'. Nummer eins.

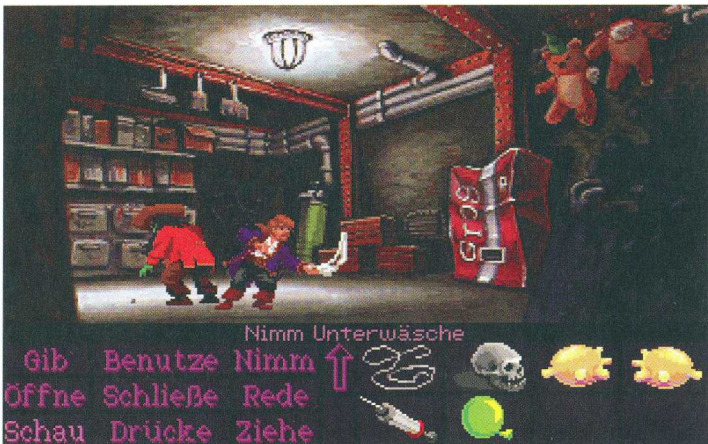


Abb. 1.29: Glück für Guybrush, daß LeChuck so geldgierig ist

Als Guybrush am Grogautomaten herumspielt, fällt eine Münze heraus. In diesem Moment erscheint LeChuck, um Guybrush erneut zu trietzen. Als

er jedoch die Münze sieht, bückt er sich nach ihr. Das ist Guybrushs Chance! Blitzschnell zieht er LeChuck die Unterhose heraus. Nummer zwei. Da LeChuck große Sprach- bzw. Spuckprobleme hat, ist Guybrush so nett und reicht ihm Stans Taschentuch. Zutat Nummer Drei für die Puppe. Jetzt fehlt nur noch das Haar. Doch wie sollte Guybrush da herankommen? Vielleicht liegt die Lösung ja in einem anderen Stockwerk, und so geht Guybrush in den Aufzug. Leider ist es ein Aufzug älteren Baujahres, der nur wenig Gewicht befördern kann, und die Kiste, die drinnen steht, läßt sich nicht bewegen.

Helium - feine Stimme und weniger Gewicht

Guybrush muß sich selbst irgendwie leichter machen. Er geht noch einmal in den Raum mit dem Grogautomat. In der Ecke steht eine Flasche mit Helium. Das ist die Lösung! Er füllt die beiden Gummihandschuhe sowie den Ballon mit Helium und geht wieder in den Aufzug. Dort zieht er am Hebel, und die Türen schließen sich. In diesem Augenblick erscheint LeChuck, doch seine Bemühungen, auch in den Aufzug zu gelangen, enden damit, daß er seinen Bart zwischen den Türen einklemmt. Oben angekommen, hebt Guybrush das Stück Bart auf und geht nach draußen. Nummer vier. Irgendwie kommt ihm das hier seltsam bekannt vor! Jetzt legt er die vier Zutaten und die Puppe in die Ju-Ju-Tasche und schüttelt kräftig.

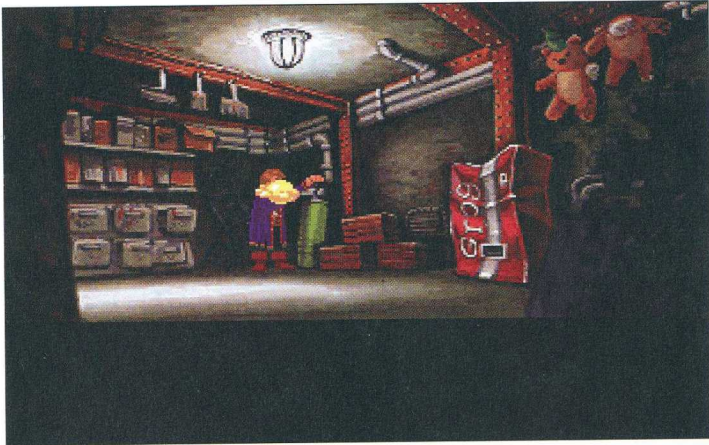


Abb. 1.30: Mit weniger Gewicht wird der Aufzug in Gang gesetzt: Helium!

Mit der Voodoo-Puppe und der Spritze bewaffnet fährt er wieder nach unten. Er attackiert LeChuck, worauf dieser sich aus dem Staub macht. Guybrush verfolgt und stellt ihn ...

2 • Geklärte Fragen eines Piraten

Auf den folgenden Seiten dieses Kapitels finden Sie Fragen und Antworten zu Problemen, die Sie und Guybrush gemeinsam lösen müssen. Kommen Sie nicht weiter und schauen daher hier die Lösung nach, sollten Sie darauf achten, nicht auch die Antworten zu anderen Fragen des Adventures mit nachzuschauen. Das reduziert höchstens den Spielespaß. Jetzt aber frisch, frei gefragt:

Wie komme ich an dem Piraten auf der Brücke vorbei?

- Sie müssen sich schon durchschütteln lassen.
- Allerdings schadet Ihnen das auch nicht.

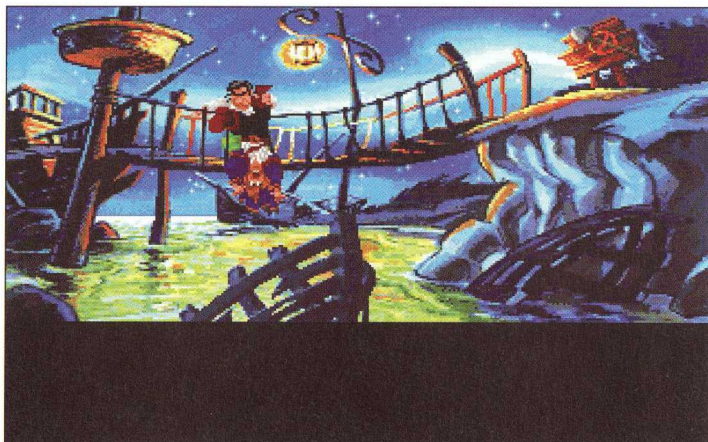


Abb. 2.1: Statt „Shake Hands“ wurden damals gleich die ganzen Leute geschüttelt

Was mache ich im Dorf?

- Sie können unbesorgt überall hingehen und mit jedem reden. So werden Sie eine Menge erfahren.

Was nehme ich im Dorf alles mit?

- Das Messer vom Küchentisch, den Eimer vor der Wäscherei, das Blatt Papier bei Wally und der Spaten vor dem Schild sind nützliche Hilfsmittel.

Der Wirt läßt mich nicht in die Küche! Das sollten Sie nicht persönlich nehmen. Haben Sie schon einmal einen anderen Einstieg gesucht?

- Vielleicht sehen Sie sich draußen noch einmal um.
- Gehen Sie aus der Kneipe raus, und benutzen Sie das Küchenfenster als Einstieg.

Wie bastele ich eine Voodoo-Puppe?

- Ohne fremde Hilfe geht das nicht.
- In einem entlegenen Winkel der Insel wird Ihnen doch wohl jemand helfen können.
- Die Voodoo-Zauberin in den Sümpfen kann helfen. Zudem befindet sich im Vorraum ein Seil, das Sie mitnehmen müssen.

Woher bekomme ich einen Knochen für die Puppe?

- Nicht nur lebende Menschen besitzen Knochen.
- Haben Sie den Friedhof schon gefunden?
- Beim Grab von Largos Großvater! Mit der Schaufel auf den Hügel gehen und dort ein Loch graben. Darin sollten Sie dann einen Knochen finden.



Abb. 2.2: Die Voodoo-Frau wohnt zwar ungewöhnlich, dafür aber zentral

Wo finde ich ein Haar von Largo?

- Beim Schlafen verliert man häufig Haare.
- Vielleicht besuchen Sie ihn mal zu Hause.
- In seinem Hotelzimmer hängt ein Toupet. Das stecken Sie einfach ein.

Wie komme ich in sein Zimmer?

- Locken Sie den Portier hinaus.
- Ob er ein entwisches Haustier draußen wohl suchen würde?
- Mit dem Messer den Alligator im Vorraum losschneiden, das macht Ihnen den Weg frei. Anschließend noch die Käsechips aus dem Futternapf nehmen.

Wie bekomme ich Körperflüssigkeit von Largo?

- Wo fließt denn viel Flüssigkeit?
- Gehen Sie mal in die Kneipe, und bestellen Sie dort etwas. Sie werden zwar nichts bekommen, dafür wird aber Largo erscheinen und an die Wand spucken. Das können Sie dann mit dem Papier aufwischen.

Und wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?

- Fällt Ihnen beim Anblick der Wäscherei was ein?
- Nun, wenn Largo dort noch keine Sachen abgegeben hat, müssen Sie ihn dazu bringen, daß er das tut.
- Beschmutzen Sie Largos Sachen, und holen Sie diese dann für ihn aus der Reinigung ab.

Wie beschmutze ich Largos Kleidung?

- Sind Sie in diesem Spiel vielleicht schon mal durch den Schlamm gerudert?
- Es reicht, den Schlamm aus dem Sumpf irgendwie an Largo zu schmie-
ren.
- Sie füllen den Eimer im Sumpf mit Schlamm und stellen ihn anschließend von innen auf Largos verschlossene Zimmertür. Dann verstecken Sie sich hinter der spanischen Wand.
- Jetzt müssen Sie ihm nur noch in die Wäscherei folgen und später seinen Abholschein hinter seiner Zimmertür wegnehmen. Mit diesem bekommen Sie seine Kleidung an der Wäscherei.



Abb. 2.3: Im Zimmer von Largo sieht es vielleicht aus!

Was tue ich mit den Zutaten für die Puppe?

- Es gibt doch einen Experten für diese Sachen.
- Die werden natürlich zur Voodoo-Frau gebracht, welche Ihnen eine Voodoo-Puppe und ein paar Nadeln geben wird.

Soll ich die Puppe wirklich benutzen?

- Auf jeden Fall! Gehen Sie damit ruhig in Largos Zimmer, und haben Sie keine Hemmungen, die Puppe zu benutzen.

Jetzt hat er mir den Bart gestohlen, was nun?!

- Haben Sie ein wenig Spaß mit Ihren Freunden!

- Zu Beginn des Spiels saßen Sie doch auch schon mit so netten Menschen zusammen.
- Gehen Sie noch einmal zum Strand. Auf dem Weg dorthin finden Sie einen Stock, und Ihre beiden Freunde am Lagerfeuer können Ihnen weiterhelfen.

Capitän Dread sagt, er würde ohne Talisman nicht lossegeln!?

- Besorgen Sie ihm einen Ersatz.
- Ein kleiner Dorfbewohner hat vielleicht etwas, was Sie gebrauchen könnten.
- Besuchen Sie doch mal Wally. Dessen Monokel hat eine ungeheure Ähnlichkeit mit dem Talisman. Nehmen Sie es einfach, wenn er es auf den Tisch legt.



Abb. 2.4: Wally muß sein Monokel als neuen Talisman opfern

Und woher bekomme ich das Geld für Capitän Dread?

- Wie wäre es mit ehrlicher Arbeit?
- Können Sie kochen?
- Sie brauchen einen Job. Den bekommen Sie am schnellsten, wenn Sie dem Koch etwas Ekelhaftes in die Suppe werfen.

Woher bekomme ich etwas Ekelhaftes für die Suppe?

- Wo haben Sie denn schon etwas Ekelhaftes gesehen?
- Mögen Sie etwa Ratten?
- Gehen Sie zur Wäscherei, und fangen Sie die Ratte. Dazu bauen Sie mit der Kiste und dem Stock eine Falle. Die Käsechips benutzen Sie als Köder und die Schnur als Auslöser.
- Wenn Sie sich ein paar Schritte entfernt haben, huscht die Ratte in die Kiste, Sie ziehen an der Schnur und können die Ratte wieder aus der Kiste nehmen.

Was stelle ich mit der Ratte an?

- Testen Sie mal, ob sie schwimmen kann.
- Vielleicht möchte die Ratte auch ein wenig in Suppe schwimmen.
- Gehen Sie in die Küche, und schmeißen Sie sie in den Suppentopf. Dann gehen Sie in die Kneipe und bestellen etwas zu essen.



Abb. 2.5: Guybrush muß einen Teller Rattensuppe bestellen

Soll ich den Job als Koch annehmen?

- Natürlich! Zum einen erhalten Sie einen Wochenlohn im voraus und zum anderen können Sie jederzeit durchs Küchenfenster wieder abhauen.

Kann ich jetzt mit Capitän Dread in See stechen?

- Wissen Sie denn, wo Sie nach den Kartenstücken suchen sollen?
- Bisher hatten Sie immer eine zuverlässige Informantin.
- Sie müssen vorher noch bei der Voodoo-Zauberin ein Buch abholen.

Wohin soll Capitän Dread mich als erstes bringen?

- Er soll Sie auf Phatt Island verschiffen.



Abb. 2.6: Die Suche nach dem großen Schatz kann beginnen!

Was tue ich gegen den Steckbrief und den Soldaten?

- Gar nichts! Sie werden auf diese Art den Gouverneur kennenlernen.

Ich bin eingesperrt worden!

- Aber der Hund hat doch den Schlüssel im Maul.
- Hunde stehen auf Knochen.
- Sie durchsuchen erst einmal Ihre Zelle und werden unter der Matratze einen Stock finden. Mit dem nehmen Sie Ihrem Nachbarn einen Knochen und werfen den zum Hund.

Wie komme ich aus der Zelle heraus?

- Sie benutzen natürlich den Schlüssel und nehmen vorm Verlassen des Kerkers noch die beiden Briefumschläge aus dem Regal mit.

Was besichtige ich auf Phatt?

- Schon mal alles abgesucht?
- Auch dunkle Gassen?
- In der Seitengasse ist ein Glücksrad aufgebaut. Der Mann, der soviel gewonnen hat, sollte mal verfolgt werden.

Was war das eben für eine merkwürdige Unterhaltung?

- Die kommen einem alle wie Verbrecher vor.
- Wahrscheinlich betrügen die beim Glücksrad.
- Der Mann hat sich von einem anderem die nächste Gewinnzahl sagen lassen. Allerdings mußte er vorher ein Lösungswort sagen.

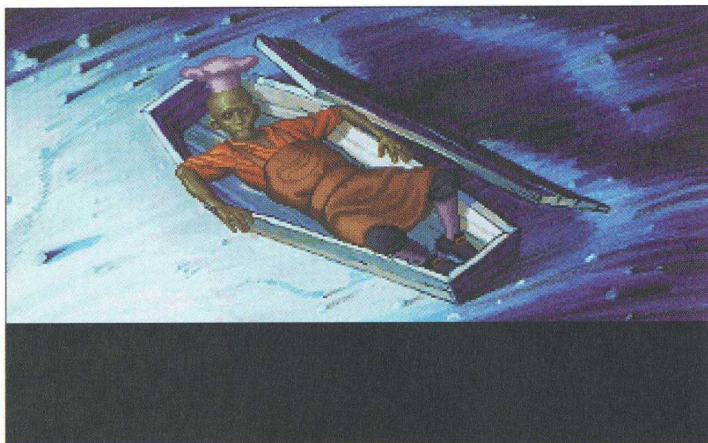


Abb. 2.7: Sieht doch noch recht munter aus, oder?

Wie heißt das Lösungswort?

- Sie müssen den Code knacken.
- Es hat mit den Zahlen zu tun, die man mit der Hand gezeigt bekommt.
- Man bekommt zweimal eine Zahl mit der Hand gezeigt. Egal, was man auch gesagt bekommt, man muß immer die als erstes gezeigte Zahl zur Antwort geben.

Kann ich mit der Zahl, die mir gesagt wurde, was anfangen?

- Auf jeden Fall! Sie gehen jetzt zum Glücksrad zurück und setzen auf genau diese Zahl.

Welchen Preis nehme ich denn nur?

- Wollen Sie denn Elaine nicht wiedersehen?
- Auf der Party könnten Sie sie treffen.
- Am besten ist es, die Einladung zu der Party zu nehmen.

Gibt es noch etwas Wichtiges auf Phatt Island?

- Sie müssen erst noch mal mit jemandem am Strand sprechen.
- Lassen Sie sich von einem großmäuligen Angler nicht unterkriegen.
- Auf dem Steg sitzt ein Angler. Geben Sie so kräftig an, daß er Ihnen eine Wette anbietet. Diese nehmen Sie dann an.



Abb. 2.8: Dieser Angler ist ein alter Angeber

Bleibe ich jetzt immer noch auf Phatt Island?

- Nein, denn jetzt geht es zum Fest nach Booty Island.

Wie komme ich auf Booty zum Fest?

- Es handelt sich um ein Kostümfest.
- In der Nähe des Hafens werden Kostüme verliehen.
- Erst einmal müssen Sie in den Kostümverleih gehen und sich auf Vorlage Ihrer Einladung ein Kostüm geben lassen.

Was mache ich mit dem Kostüm?

Gehen Sie zur Feier, und ziehen Sie das Kostüm an, wenn man es von Ihnen verlangt.

Soll ich mich etwa auf dieser blöden Party amüsieren?

- Denken Sie immer daran, was Sie suchen.
- Im Partyraum befinden sich nicht nur interessante Gäste.
- Sie sollen das Kartenstück nehmen, das im Bilderrahmen hängt und dann den Raum wieder verlassen.



Abb. 2.9: Im Kostümgeschäft am Hafen bekommt Guybrush eine Verkleidung

Ich bin von dem Gärtner und dem Hund geschnappt worden, was nun?

- Schmeicheln Sie Sich ein wenig bei Elaine ein, und fragen Sie sie mal nach dem Kartenstück.

Jetzt bin ich rausgeschmissen worden!

- Man soll nach der ersten Abfuhr nicht gleich die Flinte ins Korn werfen.
- Versuchen Sie, noch einmal in Elaines Zimmer zu gelangen.
- Gehen Sie noch mal ins Zimmer, und nehmen Sie das Ruder mit, das über dem Bett hängt. Dann verlassen Sie das Haus.

Was mache ich vor dem Haus?

- Ja, was liegt denn da?
- Das sieht aus wie das Kartenstück.
- Versuchen Sie, das Kartenstück aufzuheben. Keine Panik, wenn es wegfiegt, Sie bekommen es schon noch.

Was ist mit dem Hund?

- Hoffentlich sind Sie tierlieb.
- Einen Hund kann man doch immer gebrauchen.
- Nehmen Sie ihn einfach mit, er kann Ihnen helfen, die Karte zu finden.
- Anschließend gehen Sie hinters Haus und treten mal richtig vor die Mülltonne.

Oh, je! Ich glaube, ich soll umgebracht werden!!

- Das kann schon mal passieren. Doch man muß das ja nicht ohne weiteres zulassen.
- Wie wäre es mit einem Trick?
- Rennen Sie einmal ums Haus und dann in die Küche.

Was soll ich denn in der Küche?

- Was steht denn auf dem Tisch?
- Erinnern Sie die Fische an irgendetwas?
- Nehmen Sie einen von den Fischen, die auf dem Tisch stehen, und verlassen Sie dann ganz schnell das Gelände.



Abb. 2.10: Nettes Gemäuer

Wozu brauche ich denn den Fisch?

- Wettschulden sind Ehrenschulden!
- Sie werden doch Ihre Wette mit dem Angler nicht vergessen haben?!
- Mit dem Fisch fahren Sie wieder zu Phatt Island und zeigen ihn dem Angler. So werden Sie eine Angel erhalten.

Was habe ich denn von einer Angel?

- Vielleicht können Sie damit irgendwo einen „großen Fisch“ fangen.
- Mit einer Angel kann man nicht nur Fische aus großer Tiefe angeln.
- Die können Sie auf Booty gebrauchen. Denn dort hängt das Kartenstück unterhalb der Klippe, und Sie können das Stück nur mit der Angel holen.

Als ich mir das Stück angeln will, kommt eine Möwe und stiehlt es mir!?

- Schnappen Sie sich das Vieh!
- Sie müssen nur den großen Baum am anderen Ende der Insel aufsuchen!

Haben diese Löcher im Baum einen Sinn?

- Auf jeden Fall! Ich glaube, im unteren steckt etwas.
- Man könnte sich eine Treppe basteln.
- Sie müssen das Paddel in das nächste Loch stecken und dann draufsteigen.

Das Ruder ist durchgebrochen.

- Sie haben doch geschickte Freunde.
- In solchen Fällen sollte man einen Handwerker aufsuchen.
- Gehen Sie zum Schreiner auf Scabb, und geben Sie ihm das Ruder.

Soll ich noch einmal versuchen, auf den Baum zu kommen?

- Natürlich! Same procedure as last year.
- Versuchen Sie noch einmal, das Ruder ins nächste Loch zu stecken. Anschließend steigen Sie darauf und stecken die untere Planke ein Loch höher und steigen darauf...

Hey, hier sind drei riesige Vogelhäuser!

- Es kommt drauf an, was drin ist.
- Benutzen Sie Ihr „Kartensuchgerät“.
- In der vorderen Hütte lassen Sie den Papierhaufen von dem Hund durchsuchen.



Abb. 2.11: Wer wohl die Häuser hier oben gebaut hat?

Ich habe die Karte, darf ich endlich wieder runtersteigen?

- War das denn schon alles?
- Ich glaube, da oben ist noch etwas interessantes.
- Im obersten Baumhaus gibt es ein Teleskop, welches Sie ruhig mitnehmen können.



Was soll ich nur mit dieser Karte machen?

- Seien Sie doch nicht so uninteressiert bei diesem netten Mädchen.
- Auch von ihr werden Sie etwas Brauchbares bekommen können.
- Lassen Sie sich ein Flugblatt geben, und fragen Sie nach dem Preis für ihr Boot.

Kann man eigentlich mit Capitän Dreads Schiff nur von Insel zu Insel fahren?

- Nein.
- Bei einer Erholungstour kann man nicht nur die Landschaft bestaunen.
- Auf Deck liegt eine leere Tüte Papageienfutter, die sollten Sie mitnehmen.

Wie lange soll ich denn durch die Gegend schippern?

- Wenn Sie die Tüte Papageienfutter haben, können Sie beruhigt nach Booty Island fahren.



Abb. 2.12: Mit dem Antiquitätenhändler kann man ja reden, aber der Papagei läßt sich nicht so einfach überzeugen

Ich möchte so gerne den Spiegel aus dem Antiquitätenladen haben!

- Sie müssen den Papagei ablenken.
- Wahrscheinlich muß der Papagei nur mal was anderes sehen.
- Kaufen Sie das Schild neben der Tür, und hängen Sie die leere Futterpackung über den Haken. Jetzt können Sie den Spiegel kaufen.

Soll ich den Steckbrief auf Phatt Island so hängen lassen?

- Eine kleine Schönheitsoperation wäre nicht schlecht.
- Vielleicht verändern Sie einfach das Bild.
- Hängen Sie das Flugblatt von Kate darüber.

Kate ist wegen des Flugblatts verhaftet worden. Wie kann ich ihr helfen?

- Seien Sie ein Kavalier.
- Holen Sie sie da wieder raus.
- Mit dem Schlüssel, den Sie haben, können Sie ihre Zelle öffnen, und danach nehmen Sie den Umschlag aus dem Regal an sich.

Ich hätte so gerne den klavierspielenden Affen auf Scabb.

- Versuchen Sie, ihn zu betäuben.
- Was halten Sie von dem Metronom und einer leckeren Speise?
- Stecken Sie die Banane auf das Metronom, und nehmen Sie den so hypnotisierten Affen mit.



Abb. 2.13: Mit dem Monkey-Wrench wird die Pumpe abgeschaltet

Birgt der Wasserfall auf Phatt ein Geheimnis?

- Sehen Sie ihn sich doch einmal genauer an!
- Die Pumpe ist doch wohl ziemlich affig.
- Benutzen Sie den Affen dazu, die Pumpe oberhalb des Wasserfalls aus-zuschalten.

Oh, eine Höhle!

- Nichts wie rein und durch!

Der alte Mann will mich nicht in sein Haus lassen!

- Seien Sie nicht so schüchtern.
- Wo ist denn der Sportsmann in Ihnen?
- Bieten Sie ihm einen Kampf an.

Der Rum macht mich jedesmal vollkommen fertig!

- Wer trinkt auch schon so etwas?
- Es gibt bessere Getränke!
- Gießen Sie den Rum an die Pflanze im Raum, und schütten Sie dann den Rumersatz aus Kates Umschlag in Ihren Krug.



Abb. 2.14: Hinter dem Wasserfall ist eine Höhle! Doch die Pumpe muß erst ausgedreht werden

Ganz schön dunkel hier im Haus?!

- Ob man das nicht ändern kann?
- Machen Sie doch mal Licht.
- Öffnen Sie einfach die Fensterläden.

Wieso hängt da ein leerer Rahmen im Zimmer?

- Sie sehen wohl doppelt!
- Der Rahmen schreit danach, genutzt zu werden.
- Hängen Sie Ihren Spiegel hinein.

Was soll die Statue vor dem Haus?

- Dazu braucht man etwas Weitblick.
- Aus irgendeinem Grund greift die Hand in die Ferne.
- Legen Sie Ihr Fernglas in die erhobene Hand.
- Der Stein ist ja ganz verbrannt?!



Abb. 2.15: Wohin zeigt die Statue denn nur?

Vielleicht ein Zeichen?

- Ihnen fehlt der nötige Druck!
- Warum drücken Sie nicht einfach mal gegen den Stein?!

Jetzt bin ich in ein Kellerloch gefallen!

- Nehmen Sie doch einfach das Kartenstück mit, das da liegt.

Wo ist denn jetzt das dritte Kartenstück?

- Wo werden denn so alte Sachen verkauft?
- Wissen Sie nicht mehr, wo der Antiquitätenladen ist?
- Auf Booty liegt es auf der Theke vom Antiquitätenladen.



Abb. 2.16: In der Bibliothek findet man alles Wissenswerte

Ich kann unmöglich wissen, wo die „Mad Monkey“ liegt!

- Es gibt einen Ort, wo man nahezu alles weiß.
- Sie können doch lesen, oder??!
- In der Bibliothek auf Phatt Island müssen Sie im Register unter Disaster nachsehen und sich den richtigen Buchtitel merken.

Die Frau verlangt einen Büchereiausweis von mir!

- Dann lassen Sie sich einfach einen geben. Welche Angaben Sie dabei machen, ist egal. Anschließend werden Sie auch das gewünschte Buch bekommen.

Ich habe immer noch kein Geld für die Schiffsmiete!

- Sie haben doch einen Arbeitsplatz.
- Gehen Sie in die Kneipe.
- In der Kneipe auf Scabb Island können Sie sich ein blaues und ein grünes Getränk mit Hilfe des Büchereiausweises bestellen.

Die Getränke sind ungenießbar!

- Wollen Sie vielleicht ein grünes?
- Spielen Sie doch mal Cocktail-Mixer.
- Vermischen Sie die beiden Getränke.



Abb. 2.17: Für den Spuckcocktail muß Guybrush noch einmal in die Bar

Ich hätte so gerne ein Schiffshorn!

- Dann kaufen Sie sich doch eins.
- Es gibt doch Läden, wo man alles bekommt.
- Gehen Sie auf Booty in den Antiquitätenladen, und kaufen Sie sich eins.

Wieso passiert nichts, wenn ich in das Horn blase?

- Vielleicht die falsche Zeit oder der falsche Ort.

Gibt es denn niemanden, den Sie mit dem Horn beeindrucken können?

- Gehen Sie zum Spuckwettbewerb und stoßen dort mal kräftig ins Horn.

Soll ich einfach mal spucken, wenn die alle wegsehen?

- Es gibt bessere Tricks.
- Manipulieren Sie doch mal die Anlage.
- Stecken Sie einfach die Markierungsfähnchen um.

Ich kann aber vor so vielen Leuten nicht spucken!

- Es kommt nur auf die richtige Vorbereitung an.
- Wo keine Spucke ist, kann auch nicht gespuckt werden.
- Nehmen Sie doch mal mit dem Strohhalm einen großen Schluck von dem grünen Ekelbräu.

Mehr als der zweite Platz ist nicht drin!

- Nicht verzagen! Ruhig mehrmals versuchen.

Mit diesem häßlichen Siegerpreis kann ich Kate aber auch nicht bezahlen!

- Aber der ist doch wertvoll.
- Versuchen Sie doch mal, den Preis zu verkaufen.
- Gehen Sie in den Antiquitätenladen, und verkaufen Sie den Preis. Wenn der Händler nicht will, dann sagen Sie ihm, daß auf dem Preis die Spucke von LeChucks Bezwinger drauf ist.

Wohin soll Kate mich denn überhaupt bringen?

- Na, zur Mad Monkey natürlich.
- Sie wissen doch, wo dieses Desaster war.
- Schauen Sie doch mal in das Buch aus der Bücherei.



Abb. 2.18: Kate bringt Guybrush zur Mad Monkey

Da ist das Wrack!!

- Dann greifen Sie zu.
- Nehmen Sie doch, was Sie suchen.
- Sie müssen nur den Kopf der Galionsfigur nehmen.

Mit dem Gewicht kann ich unmöglich auftauchen!

- Lassen Sie sich helfen.
- Nehmen Sie doch den Aufzug.
- Stellen Sie sich auf den Anker, und ziehen Sie mal heftig an dem Tau.

Was soll ich eigentlich mit diesem komischen Kopf?

- Tauschen Sie ihn einfach im Laden gegen das Kartenstück ein. Danach können Sie dort sofort noch eine Säge mitnehmen.

Warum soll ich denn eine Säge kaufen?

- Vielleicht können Sie damit jemanden ärgern.
- Warum schrecken Sie nicht mal drei schlafende Piraten auf?
- Sägen Sie auf Scabb dem einen Piraten das Holzbein ab.
- Solche Gemeinheiten helfen mir doch nicht!!
- Sie locken aber einige Leute aus ihren Häusern.

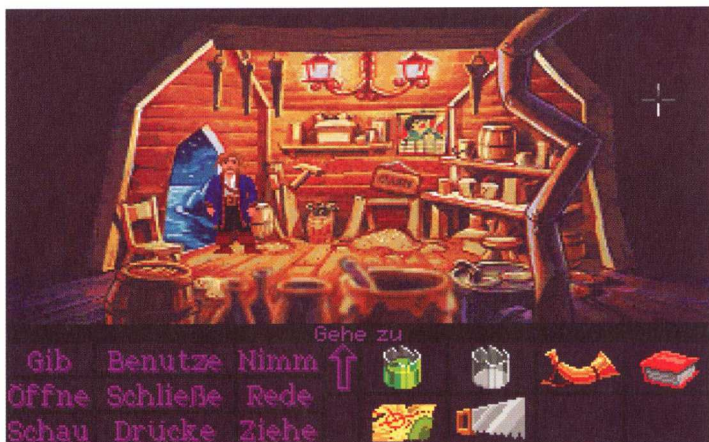


Abb. 2.19: Beim Schreiner bekommt Guybrush einige Utensilien für seine nächsten Abenteuer

Wer wird denn das Bein wieder reparieren müssen?

- Laufen Sie zum Schreiner, und nehmen Sie da den Hammer und die Nägel mit.

Was mache ich mit dem Hammer und den Nägeln?

- Erproben Sie Ihr handwerkliches Geschick.
- Dieses Werkzeug kann auf einige Leute ganz schön „fesselnd“ wirken. Gehen Sie damit zum Sarghändler, und lassen Sie sich einen Sarg vorführen. Wenn der Händler im Sarg liegt, müssen Sie nur noch den Deckel zunageln.

Wie komme ich an den Schlüssel im Sargladen?

- Sie können ihn jetzt einfach nehmen.

Gibt es einen Weg, das Buch vom Bauch des Gouverneurs zu nehmen?

- Sie müssen nur für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen.
- Ein entsprechendes Gegengewicht erleichtert Ihnen die Sache.
- Sie müssen sich in der Bücherei irgendein Buch ausleihen und dieses vorsichtig auf den Wanst des Gouverneurs legen.

Kann ich irgendwie in die Krypta auf Scabb Islands Friedhof gelangen?

- Mit dem Schlüssel aus dem Sarggeschäft sollte das kein Problem sein.

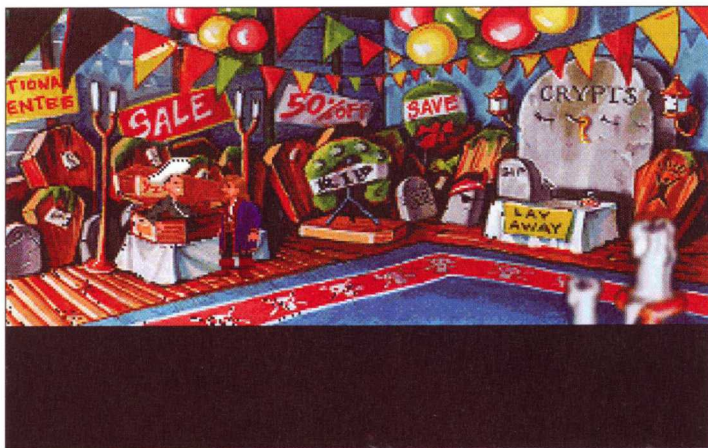


Abb. 2.20: Im Sarggeschäft hängt der Schlüssel zur Krypta.



Die Sarginschriften in der Krypta sagen mir nichts!

- Das sind doch alles nur Sprüche.
- Lesen bildet!
- Schauen Sie einfach in das Buch mit den Sprüchen und finden Sie so den Sarg von Rap Scallion heraus.

Von dem alten Knaben ist nur noch ein Haufen Asche übrig. Damit kann ich nichts anfangen, oder?

- Sie vielleicht nicht!?
- Es gibt doch jemanden, der sich mit Übernatürlichem auskennt.
- Besuchen Sie die Voodoo-Frau. Im Vorraum finden Sie nach einigem Suchen unter den Gefäßen eins mit der Aufschrift „Asche zu leben“. Dann gehen Sie zu ihr.

Soll der faule Zauber mit dem Aschestreuer etwa funktionieren?

- Wer wagt, gewinnt!
- Nehmen Sie sich doch einfach ein geeignetes Versuchskaninchen.
- Sie müssen nur ein wenig von der Asche in Rap Scallions Sarg streuen.

Jetzt soll ich auch noch das Gas im Haus eines Toten ausstellen....!!

- Warum nicht?!
- Gehen Sie doch einfach in sein Haus, und tun Sie, was er verlangt.

Ich finde im Haus von Rap aber keine Karte!

- Alles zu seiner Zeit!
- Versuchen Sie doch noch einmal den Wunder-Streuer.
- Gehen Sie noch einmal zu Rapp Scallion, und benutzen Sie dort wieder den Streuer.

Die vier Kartenstücke bekomme ich einfach nicht zusammen!

- Lassen Sie das doch Wally machen.

Wally kann ohne sein Monokel nicht arbeiten!

- Er braucht einen Ersatz.
- Suchen Sie etwas, das dem Monokel ähnelt.
- In der Bücherei steht ein Leuchtturm. Wenn Sie von diesem die Kuppel öffnen, finden Sie eine Glaslinse.



Abb. 2.21: Im Leuchtturm der Bibliothek steckt eine Linse

Wally braucht einen Liebestrank!!

- Dann holen Sie ihm doch einen.

Die Voodoo-Frau hatte eine Vision von Wally?

- Dann laufen Sie auf dem schnellsten Weg hin.

Wie kann ich Wally aus den Fängen LeChucks befreien?

- Ab in die Kiste!
- Schauen Sie sich mal im Sumpf um!
- Steigen Sie in die Kiste im Sumpf.

Wie komme ich nur aus der Festung wieder raus?

- Sie sollen erst einmal Wally befreien!
- Suchen Sie den Kerker.
- Gehen Sie bis zum Wegweiser, und benutzen Sie dort den vorderen Gang.

Ich brauche den Zellschlüssel!

- Es gibt viele Wege, die zum Ziel führen.
- Im Kerker finden Sie ihn nicht.
- Sie müssen wieder zum Wegweiser und dann den hinteren Gang gehen.



Abb. 2.22: Ob Guybrush den Weg zum Zellschlüssel findet?

Was wollen mir diese vielen Skelette verraten?

- Singen Sie doch mal ein altes Lied.

- Denken Sie an Ihren Traum.
- Nehmen Sie die Aufzeichnung von dem Lied aus Ihrem Traum, und schauen Sie sich die Knochen an, die in jeder Strophe am Anfang der Zeile stehen. Die drei Knochen der ersten Strophe müssen mit den Knochen eines Skeletts genau übereinstimmen. Das Skelett stellt eine Tür dar, die Sie aufstoßen können.

Da sind ja noch mehr Skelette!

- Für diese benutzen Sie die nächste Strophe des Gedichts und gehen durch die gefundene Tür usw.

Wie soll ich denn das Tor aufbekommen?

- Schauen Sie sich das Tor genau an.
- Wählen Sie den goldenen Mittelweg.
- In der Mitte des Tores befindet sich eine Tür, welche unverschlossen ist.



Abb. 2.23: Eine Falle!

Da hängt ja der Schlüssel!!

- Greifen Sie zu!

Wie sollen wir uns vor dem Säurebad retten?

- Denken Sie an Ihren gewonnenen Wettkampf.
- Die Kerze müßte irgendwie zum Erlöschen gebracht werden.
- Versuchen Sie, die Kerze auszuspucken, nachdem Sie einen Schluck von der grünen Flüssigkeit genommen haben.

Ich treffe beim Spucken nur Wally!

- Es gibt andere Wege.
- Suchen Sie einen Reflektor.
- Versuchen Sie, das Schild rechts zu treffen. Nach einigen Versuchen werden Sie die Kerze getroffen haben.

Ohne die Kerze sehe ich aber nichts mehr!

- Machen Sie doch mal Licht.
- Zünden Sie die Kerze doch wieder an.
- Mit den Streichhölzern in Ihrer Tasche können Sie die Kerze wieder entflammen.



Abb. 2.24: Kleine Verschnaufpause nach der harten Landung

Was ist das denn für eine Insel, auf der ich gelandet bin?

- Das scheint Dinky Island zu sein.

Da liegt ja eine Flasche!?

- Am besten ist es, Sie stecken sie ein.

Der Papagei redet nur wirres Zeug!

- Das kommt bei großem Hunger schon mal vor.
- Geben Sie ihm was zu essen.
- Öffnen Sie das obere Faß mit der Brechstange, und geben Sie den Keks, den Sie darin finden, dem Papagei.

Irgendwie führt mich diese Beschreibung immer noch nicht zum Schatz!

- Gehen Sie erst einmal in den Dschungel, und biegen Sie an der Wegkreuzung nach links ab.

Der Sack am Baum hängt viel zu hoch!

- Lassen Sie ihn einfach hängen.
- Versuchen Sie doch mal, den Sack von unten zu öffnen.
- Zerschlagen Sie die Flasche mit der Brechstange, und schneiden Sie mit der Scherbe den Sack auf.

Der Papagei will das Kekstrockenfutter nicht essen!

- Wahrscheinlich ist das Futter zu trocken.
- Geben Sie doch mal ein bißchen sauberes Wasser hinzu.
- Füllen Sie mit dem Martini-Glas Meerwasser in die Destille, und geben Sie das so gereinigte Wasser zur Trockenmischung.

Was mache ich mit den beiden Keksen?

- Geben Sie die auch dem Papagei.



Abb. 2.25: Vielleicht kann die Telefon-Hotline von LucasArts weiter helfen

Jetzt habe ich die vollständige Wegbeschreibung!

- Dann gehen Sie wieder in den Dschungel, und gehen Sie an der Wegkreuzung diesmal nach rechts.

Ich verirre mich trotz der Beschreibung im Dickicht!

- Denken Sie an die Worte des Papageien.
- Sie müssen die Anweisungen von eben wörtlich nehmen.
- Wenn Sie nach Osten gehen sollen, dann gehen Sie an den äußersten rechten Geländerand (Bildschirmrand), wenn Sie nach Süden gehen sollen, dann gehen Sie an den äußersten unteren Geländerand (Bildschirmrand), usw. Auf diese Art kommen Sie nach und nach an die einzelnen Punkte im Grün und finden auch so das große X.

Beim großen X ist aber nichts zu sehen!

- Natürlich liegt der Schatz auch nicht auf dem Kreuz, sondern er ist dort vergraben. Aber zum Glück haben Sie ja einen Spaten.

Ich stoße auf Beton!

- Sprengen Sie ihn mit dem Dynamit in die Luft.

Wie komme ich an die Kiste auf der anderen Steinsäule?

- Sie sind doch Pirat!
- Stellen Sie sich vor, Sie würden ein Schiff entern.
- Basteln Sie sich aus dem Seil und der Brechstange einen Enterhaken, und werfen Sie diesen über einen der Stahlstreben.



Abb. 2.26: Das Problem mit der Kiste ist recht schnell gelöst

Schon wieder stehe ich im Dunkeln!

- Betätigen Sie den Lichtschalter.

Wie kann ich dem verrückten LeChuck entkommen?

- Wehren Sie sich.
- Sie haben doch schon Erfahrung in diesen Dingen.
- Basteln Sie sich auch eine Voodoo-Puppe.

Woher bekomme ich die Voodoo-Puppe?

- Die Puppe finden Sie in einer Kiste in dem Raum mit den ganzen Malzbierkisten. Und als Nadel benutzen Sie eine Spritze, die Sie in der Schublade im Sanitätsraum schnell finden.

Ohne die vier Zutaten funktioniert der Zauber aber nicht!

- Das stimmt. Den Knochen eines Familienangehörigen entdecken Sie im Sanitätsraum.



Abb. 2.27: Könnte Guybrush jetzt nur schnell die Voodoo-Tante um Rat fragen

Wie komme ich denn an Körperflüssigkeit von LeChuck?

- Ist Ihnen noch nie seine feuchte Aussprache aufgefallen?
- Dem sollten Sie mal die Nase putzen.
- Geben Sie ihm Ihr Taschentuch.

Und wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?

- LeChuck ist so geldgierig, daß er sicherlich jede Münze vom Boden aufheben würde.
- Vielleicht können Sie ihm ein Kleidungsstück entreißen, wenn er sich nach einer Münze bückt.
- Gehen Sie in den Raum mit dem Grogautomaten, und hauen Sie mal kräftig davor. Wenn LeChuck die herausgefallene Münze aufheben will, können Sie ihm die Unterhose herausziehen.



Abb. 2.28: Guybrush hat alle Zutaten und so die fertige Voodoopuppe

Im Keller finde ich nichts mehr und für den Aufzug bin ich zu schwer!

- Nehmen Sie ab!
- Es gibt Dinge, die leichter als Luft sind.
- Holen Sie sich aus einer der Malzbierkisten einen Ballon, und nehmen Sie aus dem Sanitätsraum die Gummihandschuhe mit. Das füllen Sie dann alles mit dem Helium aus der Gasflasche, die im Raum mit dem Grog-automaten steht.

Was soll ich mit den „Ballons“?

- Gehen Sie in den Aufzug, und versuchen Sie, hinauf zu fahren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie LeChuck einen Teil von seinem Bart mit der Tür abreißen.

Wie mache ich mir jetzt mit den Zutaten eine Voodoo-Puppe?

- Geben Sie alle Zutaten und die Puppe in die Juju-Tasche. Dann bewaffnen Sie sich mit der Puppe und der Spritze und fahren mit dem Aufzug nach unten.

Gibt es noch etwas zu tun?

- Nö.

3 • Schritte im Zeichen der Totenkopf-Flagge

Mit Hilfe der tabellarischen Schritt-für-Schritt-Lösung können Sie den Spielablauf von Monkey II auf einen Blick nachvollziehen und auf die Schnelle konkrete Probleme direkt lösen. Ohne Tips und andere Umschweife werden Sie auf den folgenden Seiten jeden Schritt von Guybrush und seinen Mitabenteuern verfolgen.

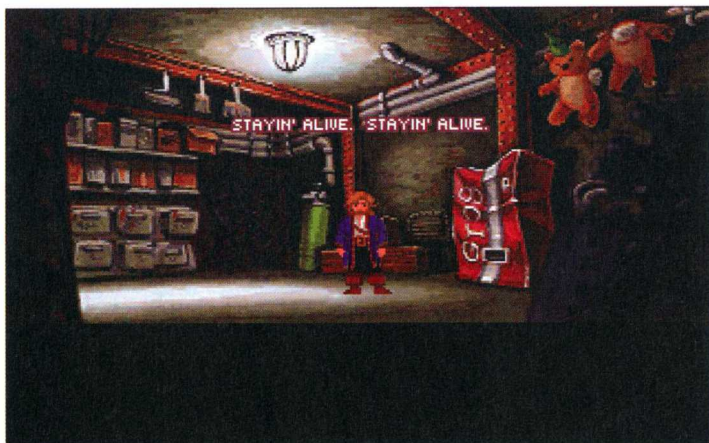


Abb. 3.1: Das Motto des Spiels

Ort

Allgemein

In der Küche

In der Wäscherei

Im Hotel

Am Schild

Bei Wally (Kartograph)

Am Strand

Bei der Voodoo-Tante

Im Sumpf

Auf dem Friedhof

In der Kneipe

In Largos Zimmer (Hotel)

Handlung

Immer viel mit den Leuten sprechen

Sie sagen einem fast alles

Messer holen

Eimer holen

Alligator losschneiden

Käsechips aus dem Freßnapf nehmen

Schaufel abbrechen

Blatt Papier mitnehmen

Stock mitnehmen

Seil neben Schädel mitnehmen

Zutaten für Voodoo-Puppe erfragen

Eimer mit Schlamm füllen

Largos Großvater ausgraben

Wirt fragen: „How's Business?“

Largos Spucke mit Blatt abwischen

Toupet mitnehmen

Eimer auf die Tür stellen

Hinter Stellwand verstecken

Ort

In der Wäscherei
In Largos Zimmer

In der Wäscherei
Bei der Voodoo-Tante
In Largos Zimmer
Bei Wally
Bei Capitän Dread

Handlung

Nichts tun, nur hingehen
Tür schließen
Abholschein mitnehmen
Kleidungsstück abholen
Zutaten abliefern
Puppe mit Nadeln durchbohren
Monokel mitnehmen
Monokel geben



Abb. 3.2: Durch die kleine Korrektur kann sich Guybrush unbemerkt auf der Insel bewegen

Ort

In der Wäscherei

In der Küche

In der Kneipe

Bei Capitän Dread

Im Gefängnis

Beim Glücksrad

In der Gasse

Beim Glücksrad

Beim Fischer

Im Kostümverleih

Beim Wachposten

Auf der Party

Bei Elaine

Handlung

Kiste öffnen

Stock benutzen

Seil an den Stock binden

Käsechips in die Kiste legen

Ist die Ratte in der Kiste, am Seil ziehen

Ratte mitnehmen

Ratte in den Topf tun

Nach Eintopf fragen

Bezahlen

Matratze heben und den Stock nehmen

Knochen mit dem Stock angeln

Knochen dem Hund geben

Schlüssel nehmen

Umschläge aus dem Regal nehmen

Umschläge öffnen

Gewinner hinterhergehen

Anklopfen und immer die erste Zahl nennen

Einladung zu Elaines Party wählen

Mit dem Fischer wetten

Wichtig: Wette annehmen!

Einladung vorzeigen

Kostüm mitnehmen

Einladung vorzeigen

Kartenstück nehmen

Nach draußen gehen

Reden, bis sie die Karte aus dem Fenster wirft

Ruder mitnehmen



Abb. 3.3: Das Kartenteil an der Angel - aber leider nicht mehr lange!

Ort

Vor dem Haus

Hinterm Haus

In der Hausküche

Beim Fischer

Auf der Klippe

Am Baum

Beim Schreiner

Am Baum

Im Baumhaus

Handlung

Hund mitnehmen

Versuchen, die Karte zu nehmen

Vor die Mülltonne treten

Einmal ums Haus rennen

Fisch mitnehmen

Zurück in die Stadt gehen

Fischer den Fisch geben

Karte mit der Angel angeln

Ruder in das zweite Loch stecken

Auf das Ruder steigen

Ruder reparieren lassen

Abwechselnd Holzstück und Ruder in die Löcher stecken

Hund in den Papierstapel werfen

Karte nehmen

Ort

Auf dem Baum
Bei Kate
Auf Dreads Schiff

Im Laden

Auf Phatt

Im Gefängnis

Handlung

Teleskop mitnehmen
Flugblatt mitnehmen
Ein bißchen herumfahren
Leere Futtertüte mitnehmen
Schild kaufen
Futtertüte an den Haken hängen
Spiegel kaufen
Steckbrief mit Flugblatt überkleben
Aus der Stadt gehen
Zurück in die Stadt gehen
Kate befreien
Umschlag nehmen
Umschlag öffnen



Abb. 3.4: Ohne Hilfe kommt Guybrush nicht durch den Papierhaufen

Ort

In der Kneipe

Beim Wasserfall

Bei der Pumpe

In der Hütte

Bei der Statue

In der Hütte

Im Laden

Handlung

Banane auf das Metronom stecken

Hypnotisierten Affen mitnehmen

Pfad hochgehen

Pumpe mit dem Affen abstellen

Pfad heruntergehen

In die Höhle gehen

Wettrinken machen

Grog in die Pflanze gießen

Grogersatz in Becher füllen

Spiegel in den Rahmen hängen

Fenster am Haus öffnen

Teleskop in die Hand der Statue legen

Auf den Stein drücken, der beschienen wurde

In den Keller gehen

Karte nehmen

Durch das Loch verschwinden

Mit Händler über die Karte verhandeln



Abb. 3.5: Toten tut man gern einen Gefallen. Gas ausschalten.

**Ort**

In der Bücherei

In der Kneipe

Im Laden

Beim Spuckwettbewerb

Im Laden

Bei Kate

Beim Wrack

Im Laden

In der Wäscherei

Beim Schreiner

Bei Stan's

In der Bücherei

In der Villa

In der Krypta

Handlung

Im Stichwortverzeichnis unter „Big Whoop“ nachschlagen

Das Buch ausleihen

Im Buch nach der Position der „Mad Monkey“ schauen

Mit Hilfe des Büchereiausweises gelben und blauen Drink kaufen

Getränke mischen

Horn kaufen

In das Horn blasen

Fahnen umstecken

Grünes Getränk trinken

ggf. mehrmals spucken

Trophäe an Händler verkaufen

Schiff mieten

Position der „Mad Monkey“ angeben

Ins Wasser springen

Affenkopf mitnehmen

Zum Anker gehen

Affenkopf gegen Karte tauschen

Säge kaufen

Pirat das Holzbein absägen

Hammer und Nägel mitnehmen

Sarg vorführen lassen

Zunageln, wenn Stan drin ist

Kryptaschlüssel mitnehmen

Beliebiges Buch ausleihen

Wache irgendetwas erzählen

Nach oben gehen

Buch gegen Buch des Gouverneurs austauschen

Mit Hilfe des Buches richtigen Sarg aussuchen

Sarg öffnen

Asche mitnehmen



Abb. 3.6: Kate wirbt für ihren Schiffsverleih

Ort

Bei der Voodoo-Tante

In der Bücherei

Bei der Voodoo-Tante

Beim Sarg

In der Hütte am Strand

Beim Sarg

In der Bücherei

Handlung

Im Vorraum alle Behälter durchsehen

„Ash-2-Life“ mitnehmen

Zur Voodoo-Tante gehen

„Ash-2-Life“ und Asche abgeben

Voodoo-Buch ausleihen

Buch abgeben

Streuer benutzen

Versprechen, Gas abzustellen

Gasherd abstellen

Streuer benutzen

Leuchtturmmodell öffnen

Ort	Handlung
Bei Wally	Linse mitnehmen Linse geben Karten geben Zur Voodoo-Tante gehen
Im Sumpf	Zurückkommen und das Gekritzel auf dem Tisch lesen Kiste öffnen und hinein steigen



Abb. 3.7: Wally und Guybrush wollten es LeChuck ja unbedingt zeigen. Das haben sie nun davon.

Ort

In LeChucks Festung

Im Verlies

Am Strand von Dinky Island

Am Strand von Dinky Island

Im Dschungel

Handlung

In den Raum mit den vielen Wegweisern gehen

Weg vorne rechts gehen

Im Verlies mit Wally reden

Zurück in den Wegweiser-Raum

Weg hinten rechts gehen

Zettel mit Notiz ansehen

Nach Statuen suchen, die der Reihenfolge in den Strophen entsprechen und diese drücken

Große Tür läßt sich einfach öffnen

Schlüssel mitnehmen

Grünes Getränk trinken

Auf rechtes Schild spucken, wenn man genau in der Mitte ist

Streichholz anzünden

Flasche, Brecheisen und Martiniglas mitnehmen

Martiniglas mit Meerwasser füllen

Wasser destillieren

Faß öffnen

Kräcker nehmen

Linken Weg bis zu dem Baum mit dem Beutel gehen

Flasche mit Brecheisen zerschlagen

Beutel mit Scherben zerschneiden

Packung nehmen

Packung mit dem Wasser aus dem Martiniglas auffüllen



Abb. 3.8: Flieger, grüß mir die Sonne!

Ort

Am Strand

Im Dschungel

Beim großen X

In dem Erste-Hilfe-Zimmer

Handlung

Papagei mit Crackern füttern

Sich merken, was er sagt

Rechten Weg bis zum Teich gehen

Seil nehmen

Kiste mit dem Brecheisen öffnen

Dynamit mitnehmen

Den Anweisungen des Papageis folgen

Schaufel benutzen

Dynamit anzünden und in das Loch werfen

Seil an das Brecheisen binden

Seil auf die Metallstreben an der Decke werfen

In der Dunkelheit Lichtschalter in der rechten Bildschirmhälfte betätigen

Gummihandschuhe aus dem Papierkorb mitnehmen

Spritze aus der Schublade mitnehmen

Knochen von den Skeletten mitnehmen

Ort

In dem Raum mit den Kisten

In dem Raum mit dem Grogautomaten

Irgendwo unten

Im Aufzug

Bei LeChuck

Handlung

Kisten öffnen, Puppe und
Ballon mitnehmen

Ballon und Gummihandschuhe
mit Helium füllen

Am Automaten den „Coin-
Return-Knopf“ drücken

Zur Münze gehen

LeChuck die Unterhose klauen

LeChuck Stan's Taschentuch
geben

Auf LeChuck warten

Hebel betätigen

Bart aufheben

Bart, Stan's Taschentuch, die
Puppe, den Knochen und die
Unterhose in die Juju-Tasche
stecken

Hebel betätigen

Spritze mit Puppe benutzen

LeChuck verfolgen



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

Monkey Island II

 Colour Hintbooks sind farbige Lösungsbücher zu guten Computerspielen.

 Ob begeisterter Anhänger guter Adventures, Rollenspiele und strategischer Simulationen oder neugieriger Einsteiger in die Welt der Computerspiele – Colour Hintbooks bieten für jeden etwas.

 Zum ausgewählten Spielehit gibt es die ausführliche Spielebeschreibung, die immer dann weiterhilft, wenn der Held vor verschlos-

senen Türen steht, das Flugzeug doch wieder über die Landepiste hinausschießt oder die Mannschaft kurz vor Saisonschluß die entscheidende Niederlage kassiert.

 Außerdem gibt es Insider-Tips und „geheime Hintergründe“ zum Spiel, z.B. Interviews mit den Programmierern oder gesammelte Schummeltricks.

 Und das natürlich alles in Farbe, damit das Lesen und Spielen noch mehr Spaß macht.

Best.-Nr. 6016

ISBN 3-8155-6016-0

DM 14,80

öS 115,-

sFr 14,80



9 783815 560167

Buchregal-Systematik

Computerspiele

SYBEX