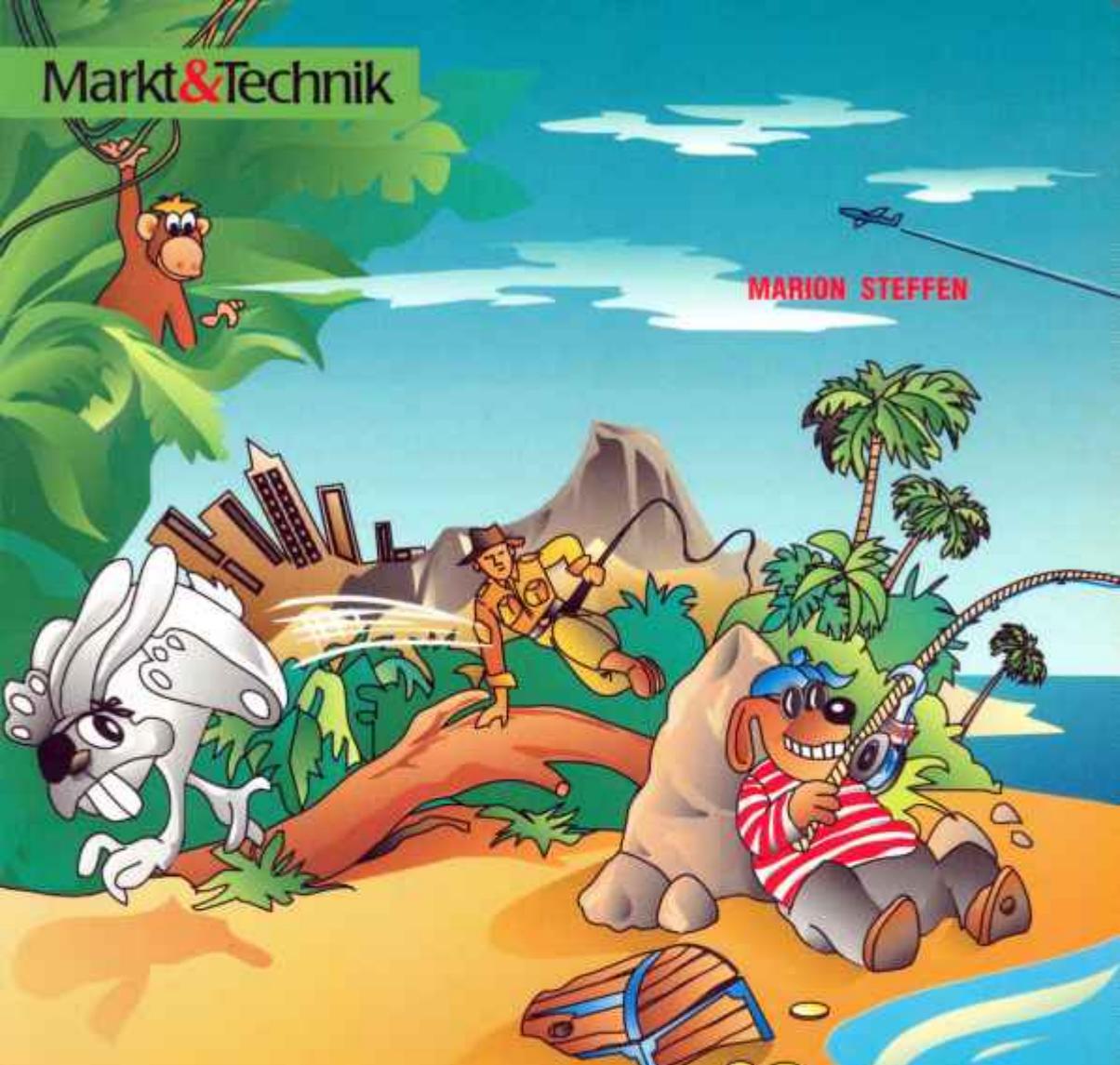


Markt & Technik

MARION STEFFEN



DIE  
**SAN & MAX**  
& **INDY 4**  
& **Monkey 2**

Disk- und  
CD-Version

SPIELE - POWER







MARION STEFFEN

DIE



**SAN & MAX**  
**& INDY 4**  
**& Monkey 2**

S P I E L E - P O W E R



Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.  
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.  
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.  
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.  
Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.  
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.  
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Die Bezeichnungen Sam & Max, Hit the Road; Indiana Jones 4, The Fate of Atlantis; Monkey Island 2, LeChuck's Revenge sind geschützt für die Firma LucasArts, USA

**Quellenangabe:** Alle Bildschirmabbildungen sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94

**ISBN 3-87791-605-8**

©1994 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,  
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany  
Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Offizin Andersen Nexö, Leipzig

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt

und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
<b>I. Sam and Max - Hit the Road</b>	<b>11</b>
Die große Suche nach dem Yeti	11
Wer nicht fragt, bleibt dumm ...	29
Alles im Griff - das neue Steuerungssystem	48
Die Spiele im Spiel	51
<b>II. Indiana Jones and the Fate of Atlantis</b>	<b>55</b>
Ihr Weg nach Atlantis	55
Gezielt gefragt	67
<b>III. Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge</b>	<b>83</b>
Wenn Du die lange Geschichte hören willst, ...	83
Fragen eines Piraten	111



# LucasArts - Unterhaltung pur

Als die Games Division der Firma Lucasfilm im Jahre 1987 mit ihrem Adventure Maniac Mansion die Computerspielwelten revolutionierte, war die Firma schon einige Jahre im Geschäft.

Firmengründer und Namensgeber George Lucas hatte eigentlich ganz andere Dinge im Kopf, als Computerspiele zu machen, als er seine Firma Lucasfilm gründete. Und er machte auch was ganz anderes, nämlich Filme. Spätestens seit »Star Wars - Krieg der Sterne« sollte ihn jeder Filmethusiast kennen. Für diesen Film waren bereits so viele komplizierte Spezialeffekte notwendig, daß Lucas nicht umhinkam, eine Firma mit Computereffekten zu beauftragen. Statt den Auftrag wegzugeben, stellte er einfach einige neue Mitarbeiter an, die sich dieses Themas annehmen sollten. Eigentlich sollte diese Abteilung für Computer-Spezialeffekte nach dem Dreh der bisherigen drei Star-Wars-Filme aufgelöst werden. Doch als Anfragen von anderen Regisseuren kamen, wurde aus der Abteilung eine eigene Firma, die heute unter dem Namen ILM Kinogängern etwas sagen dürfte.

Das bei den Spezialeffekten gewonnene Know-how setzten einige Mitarbeiter nach und nach ein, um zu sehen, ob sich verschiedene Effekte auch auf kleinen Heimcomputern realisieren ließen. Die Oberfläche eines Planeten nachzuempfinden, endete schließlich in dem Computerspiel »Rescue on Fractalus«, bei dem der Spieler auf einem fremden Planeten mit Hilfe eines Raumgleiters gestrandete Menschen aufsammeln und dabei Angriffen einer feindlichen Rasse aus dem Weg gehen mußte.

Der Erfolg dieses und anderer Spiele sowie das Interesse für alle Bereiche der Unterhaltung ließen in George Lucas den Entschluß reifen, eine eigene Abteilung für Computerspiele zu entwickeln. Zum Glück. Nach und nach wurden hier zwar mehr und mehr Leute eingestellt, doch der Ausstoß an Computerspielen stieg nicht an. Dafür aber die Qualität.

Als die große Nintendo- und Sega-Welle ausbrach, wurde auch bei LucasArts in diesem Bereich entwickelt und verschiedene Spiele auf den Markt gebracht. Allerdings handelt es sich hierbei eher um Actionspiele. Die Umsetzung wurde nicht von LucasArts selbst gemacht.

## 8 LucasArts - Unterhaltung pur

Im Computerbereich beschränkt sich heute die Arbeit an Spielen auf die beiden Bereiche Adventure und Simulation. Wobei der Bereich Simulation weiter begrenzt werden kann: Nach den verschiedenen historischen Kriegsflugzeug-Simulationen stehen heute die Einsatzflüge der Star-Wars-Filme zum Nachspielen am Bildschirm auf dem Programm.

Als erstes wohl ernsteres Adventure ist »The Dig« geplant, das bereits für Winter '93 angekündigt war, aber doch wohl erst Ende 1994 erscheinen wird. Ob es diesmal mit dem Ernst im Spiel klappt? Das bleibt wohl noch abzuwarten ...

# Vorwort

Hallo! Häufig ist, nachdem ein erfolgreiches Adventure bei LucasArts produziert wurde, später aus der Story ein Comic entstanden. So hat zum Beispiel die Firma »Dark Horse Comic« aus der Geschichte des »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« ein Abenteuer-Comic gestaltet. Die Entstehung von Sam und Max verlief genau gegensätzlich: Das Adventure entstand auf der Basis eines seit langem in den USA erfolgreichen Comics.

Auch sonst werden Sie bei Sam und Max feststellen, daß sich dieses Adventure in vielerlei Hinsicht von anderen Spielen dieses Genres unterscheidet. Schön ist vor allem, daß Sie an jeden Ort zurückkehren können, daß Sie alle Menschen immer wieder aufsuchen können und vor allem, daß Sie nicht plötzlich und unerwartet einen grauenhaften Heldentod sterben.

In vielen kleinen Einzelschritten werden Sie die Hinweise wie Puzzle-Stücke aneinandersetzen können. Hierzu brauchen Sie viel Geduld, eine Menge Kombinationsvermögen und manchmal auch ein bißchen Glück.

Es macht sehr viel Spaß, dieses Adventure zu spielen; nicht zuletzt vielleicht auch dank der vielen abwechslungsreichen »Spiele im Spiel«. Probieren Sie selbst, ob Sie das Highway-Surfen bevorzugen oder gemeinsam mit Max seinen Malkasten benutzen wollen.

Auch das neue Handling der Mouse bereitet nach einer kurzen Eingewöhnungszeit keine Probleme mehr, und die Vorteile zeigen sich im Verlauf des Spieles sehr schnell. Das Ganze wird übersichtlicher, und die störende Symbolleiste ist aus dem Blickfeld verschwunden.

Neben Sam und Max finden Sie auch Guybrush aus Monkey Island 2 und Indiana Jones mit seinem gleichnamigen Adventure in diesem Buch. Diese beiden Abenteuerspiele sind, genau wie Sam und Max, als CD-ROM-Version erschienen. Hierbei wurde die eigentliche Diskettenversion der Spiele dadurch erweitert, daß nun alle vorkommenden Charaktere sprechen können. Möchten Sie sich also mit den Helden der LucasArts-Adventure unterhalten, sollten Sie zur CD-Version greifen. Die Lösungen in diesem Buch treffen übrigens auf beide Versionen der drei Adventures zu.

Ich wünsche Ihnen ein hohes Maß an Spannung, Action und vor allem Spaß.  
Marion Steffen



# I. Sam and Max - Hit the Road



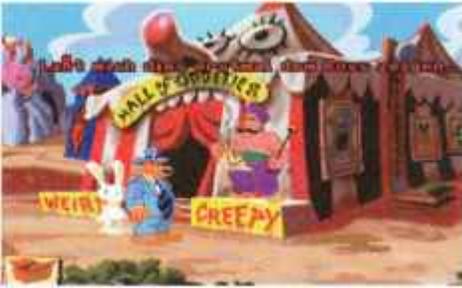
## Die große Suche nach dem Yeti

Der neue Fall der beiden Freunde beginnt, sofort nachdem sie ihr Büro betreten haben. Kaum dort angekommen, erhalten sie per Telefon die Mitteilung, daß ein neuer Fall auf die Freelance Police wartet und ein geheimnisvoller Informant auf sie treffen wird. Bevor Sam und Max sich auf den Weg machen, sollte zunächst ihr Büro für alle Fälle untersucht werden. Überraschenderweise finden sie Geld im Mäuseloch. Auch die Glühbirne aus dem Wandschrank stecken die beiden ein. Danach verlassen die zwei Detektive das sichere Heim, und das Abenteuer kann beginnen. Im Hausflur müssen die beiden noch mit ansehen, wie ihr freundlicher Nachbar in leichte Schwierigkeiten gerät, und Max läßt es sich nicht nehmen, ihm den letzten Schubs zu versetzen.

## 12 Sam & Max

Heil auf der Straße angekommen, halten sie nach dem Informanten Ausschau. Da niemand zu kommen scheint, beginnt Sam eine Unterhaltung mit einer rüdigigen Straßenkatze. Diese entpuppt sich als der geheimnisvolle Botschafter, und Sam muß Max auf sie hetzen, um ihr den Auftrag zu entreißen. Nach einem kleinen Kampf bei Boscos folgen Hund und Hase der Fährte. Dazu benutzen die tierischen Helden das Auto und fahren das Zirkussymbol an.

Dort angekommen, läuft ihnen zunächst ein kleiner blonder Wurzelzweig mit seinem Leibwächter über den Weg. Seltsamerweise scheinen auch diese beiden auf der Suche nach irgend etwas zu sein, und auch sonst werden sich ihre Wege noch häufig mit denen der Freelance Police kreuzen. Nach einem kleinen Rundgang über den



Rummel kommen Sam und Max zurück zu dem Feuerspucker, der ihnen jedoch den Eintritt in die Hall of Oddities verwehrt. Nach langem Hin und Her lassen sie den Flammenwerfer ihren Auftrag lesen. Dem Trottel passiert jedoch sofort ein Mißgeschick, und was von dem Auftrag übrig bleibt, ist ein Häufchen Asche. Großzügigerweise dürfen die beiden nun eintreten, wo die Siamesischen Zwillinge Step und

Kurl Bushmen schon auf Sam und Max warten. Diese beiden erzählen die traurige Geschichte des verschwundenen Yetis Bruno, der in einem Eisblock eingefroren war. Er war die Hauptattraktion des Zirkus und muß möglichst schnell gefunden werden. Wahrscheinlich hat Bruno sogar noch Trixie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, entführt, denn auch sie ist seit seinem Verschwinden unauffindbar. Da Sam und vor allen Dingen sein Freund Max ein butterweiches Herz haben, nehmen sie den Auftrag mit der Auflage, sich mittels einer Dauereintrittskarte völlig frei auf dem Gelände bewegen zu können, an. Wie immer suchen sie zuerst den Raum nach Gegenständen ab und finden vor dem Eisblock Teile von Brunos Haarpracht und neben dem Eingang rechts ein Bonbonglas mit einer lecker eingelegten Hand.

Sam und Max verlassen die Hall of Oddities durch den Hinterausgang und beginnen mit den Nachforschungen. Zuerst stoßen die Detektive auf Trixis Wohnwagen, doch trotz aller Bemühungen scheint es unmöglich zu sein, dessen Innenleben zu erforschen. Deshalb wenden sie sich zunächst nach links, wo die beiden auf das »Cone of Tragedy« (Kegel der Tragödien) stoßen. Wie üblich, quatscht Sam sofort den Typen am Eingang an und erfährt von ihm, daß der Tunnel der Liebe Hinweise auf das Verschwinden von Bruno geben könnte. Natürlich wollen Hund und Hase auch den »Cone of Tragedy« noch ausprobieren. Zu ihrem Pech müssen sie danach feststellen, daß alle bis dato eingesammelten Schätze verschwunden sind. Auch hier erweist sich die Intelligenzbestie am Eingang als hilfreich, denn von ihr bekommt unser Held einen Gutschein für das Fundsachenzelt und die Spürnasen können ihre Suche fortsetzen. Etwas weiter rechts kommen die Helden zum Zelt »Wak a Rat«. Bevor Sam sich diesem besonders tierfreundlichen Spiel zuwendet, sammelt er eine Linse auf, die ungefähr in der Mitte des Zeltes zu finden ist. Danach muß mit dem Gebrauchen-Symbol auf das Spiel in der rechten Hälfte des Zeltes geklickt werden. Das Spiel »Bratz das Vieh« ist dann gewonnen, wenn mindestens 20 Ratten der Schädel plattgehauen wurde. Als Gewinn wirft das Spiel vorne in der Klappe eine Taschenlampe aus, die Sam und Max mit der Glühbirne aus dem Büro funktionsfähig machen. Den beiden fällt auf, daß sie noch immer ohne Ausstattung sind, und sie machen sich auf den Weg zum Fundbüro »Lost and Found«. Dieses befindet sich rechts neben der »Hall of Oddities«. Dort angekommen, erhalten Sam und Max auch problemlos alles zurück, irrtümlicherweise sogar noch einen Magneten zusätzlich. Die beiden folgen dem Hinweis vom Wärter des Kegels der Tragödien und machen sich auf zum Tunnel der Liebe.

## **Tunnel der Liebe**

Sam benutzt den Schwan, und mit dieser Gondel schippern die beiden ins Dunkel hinein. Um besser sehen zu können, benutzt Sam die Taschenlampe und entdeckt an einer Wand einen Sicherungskasten. Mit dem Gebrauchen-Symbol wird zuerst

## 14 Sam & Max



Max und dann mit dem Maxsymbol der Sicherungskasten angeklickt. Sam greift sich Max, taucht ihn ins Wasser und drückt ihn dann gegen den Sicherungskasten. Ein Kurzschluß wird ausgelöst, und der Schwan ist nun endgültig hinüber. Sam und Max steigen aus und befinden sich in einer Seitendekoration. Während das Häschen ohne Skrupel seinem Spieltrieb folgt, erkennt sein Boß, daß mit dem Bart der rechten Figur etwas nicht stimmen kann. Er zieht daran, und es öffnet sich eine Tür in der Wand. Die Spürnasen folgen dem Gang und kommen in die Behausung von Doug, dem Maulwurfmann.

Zuerst betätigt Sam den Reset-Schalter vom Tunnel der Liebe, der sich neben der Eingangstür befindet. Nachdem sie in der Bude des fernsehguckenden Stubenhockers nichts Aufregendes finden können, spricht Sam den Maulwurfmann an. Dieser erzählt ihm von seinem Onkel Shuv-Oohl, dessen Hobby die Yetis sind und von dem größten Wollknäuel der Welt, das sein Onkel gebaut hat. Doch nähere Informationen sind von dem öden Erdbuddler nur dann zu bekommen, wenn Sam und Max ihm seine Lieblings-Pekanauß-Pralinen besorgen. Somit verläßt das Heldengespann den Vielfraß zunächst und fährt auf der Amerikalandkarte zu der nächstgelegenen Raststätte.

Dort angekommen, nimmt Sam erstmal alles mit, was irgendwie zu kriegen ist. Neben einer Bombe stößt er auch auf den Zuckerfraß für den Maulwurfmann. Max kann sich wie immer nicht zusammenreißen und muß dringend aufs Klo. Sam spricht den Typ hinter der Theke an, und Max erhält einen Schlüssel, der auffallende Ähnlichkeit mit einer Feile hat. Während der Unterhaltung stellt sich heraus, daß die überaus freundliche Bedienung Experte im Gläseröffnen ist. Da noch das Glas mit der mutierten Hand ungeöffnet in dem Inventar liegt, läßt Sam sich helfen, und die mutierte Hand ist befreit. Max verläßt den Schuppen, und da auch Sams Gesprächspartner nichts Interessantes mehr zu bieten hat, folgt er Max. Vor dem Laden spricht Sam Max an, und da man als Freelance Police nie weiß, wozu eine Feile noch gut sein kann, wird sie mit

ins Inventar gepackt. Auf dem Boden findet Sam noch einen Pappbecher, den er als guter Umweltschützer ebenfalls aufhebt. Da hier alles erledigt scheint, setzen sich die beiden ins Auto und fahren zurück zum Maulwurfmann.

Beim Zirkus angekommen, machen Sam und Max sich erneut auf zum Tunnel der Liebe. Sam übergibt Doug seine kalorienreichen Pralinen, und als Dank erhält er eine Brechstange. Außerdem erzählt der Maulwurfmann ihm die Geschichte von Trixies Liebe zu Bruno und daß auf Trixies Bitten Flambe, der Feuerschlucker, Bruno aus seinem Eisblock befreit hat. Sam und Max verabschieden sich vom Maulwurfmann und machen sich auf den Weg zu Trixies Wohnwagen. Sam gebraucht die Brechstange, um die Wohnwagentür zu öffnen.



Während Max auf dem Bett für die Olympiade im Trampolinspringen übt, findet Sam im Schrank eine Punktekarte vom Alligatorgolf Emorium in Rheumy Eyres, Florida. Trotzdem die Aussteuerecke keine Geldmassen beinhaltet, sondern nur ein Kostüm, nimmt Sammy auch dieses an sich. Die Superdetektive verlassen den Wohnwagen und erinnern sich an den Onkel des Maulwurfmannes Shuv-Oohl und machen sich auf zum größten Wollknäul der Welt.

## Das größte Wollknäul der Welt

Am Wollknäul angekommen, begeben Hund und Hase sich zunächst zur Seilbahn, um zum Turmrestaurant zu kommen. Oben angekommen, trifft man auf einen mysteriösen Fakir mit Sprachproblemen. Sam redet solange auf ihn ein, bis der geplagte Mensch ihm ein Gratis-Exemplar seiner Verbiegungskünste überläßt. Da es nichts mehr zu sehen gibt, benutzen die beiden wieder die Seilbahn und fahren nach unten. Sie gehen ins Museum, wo neben einigen Ausstellungsstücken nur ein alter Mann zu

## 16 Sam & Max

sehen ist. Von ihm erfährt Sam von dem Ort Moscoville Missouri, und auch dieser Ort erscheint prompt auf der Landkarte. Mit allem, was der Karren hergibt rasen Sam und Max dorthin.

### Moscoville

Nachdem sie sich kurz umgesehen haben, nimmt Sam erst mal den linken der beiden Eimer, die vor der Hütte stehen, mit. Als nächstes beschäftigt ihn der Fiberglasfisch, der auf einem Sockel im Wasser steht. Nach einigem Hin und Her beschwert Sam sich,



daß ihm das nötige Werkzeug zur Bearbeitung fehlen würde. Er gebraucht den verbogenen Schraubenschlüssel, den er vom Fakir bekommen hat. Um das Innenleben des Fisches zu erkunden, klettert die Spürnase durch das Fischmaul hinein. Sam gebraucht Max und lockt ihn mit einem Mausclicken auf den Fiberglasfisch ebenfalls hinein.

Für den Fisch ist das jedoch zuviel des Guten, und er löst sich aus seiner Verankerung. Als die beiden wie Jonas im Wal auf den Angler zutreiben, glaubt der dämliche Kerl, es sei ein echter Fisch und katapultiert die beiden ins Fangnetz hinter ihm. Wie es kommen muß, so kommt es: Sofort saust der Hubschrauber heran und liefert die Elite der Freelance Police dem Koch des Restaurants am Woliknäul auf den Teller. Erfreut über den guten Fang, läuft dieser in die Küche, um ein größeres Messer zu wetzen. Das ist die Chance der beiden. Sie klettern aus dem Fisch heraus, und Sam gebraucht Max. Mit dem Max-Symbol wird auf das Woliknäul unterhalb der Brüstung geklickt. Max beißt das Seil durch. In diesem Moment kommt der Koch zurück, und in panischer Flucht verlassen die beiden diesen Ort des Grauens. Zum Glück schickt ihnen der Himmel auch ihr Auto zurück, und sie fahren zum Alligator Golf.

## Alligator Golf

Beeindruckt von der idyllischen Landschaft, begeben sich unsere beiden Chauvis nach links zum Wärterhäuschen. Dank seiner hervorragenden Schnüffelschnauze spürt Sam sofort in einem Müllkorb einen defekten Golfballgreifer auf. Auch dieser Müll wird ins Inventar gepackt. Der Wärter ist ein sehr gesprächiger Mensch und erzählt von seiner hochinteressanten Vergangenheit. Er erweist sich als Yeti-Folterer erster Güte, und auch seine Haustierchen scheinen nichts für die Badewanne zu sein. Hund und Hase haben schnell die Nase voll und gehen auf den schwimmenden Holzplanken weiter in das Gelände hinein.



Zum zweiten Mal treffen sie hier auf Conroy Bumpus und seinen Leibwächter Lee-Harvey, die in ein Gespräch über geheime Missionen, geflohene Yetis und ungeheure hindernde Kräfte tuscheln. Der kleine Kuschelhase kann mal wieder seine Zunge nicht im Zaum halten, und prompt kriegt er eins auf die Nase. Zum Golfball zusammengeschnürt wird er von Westernheld Bumpus quer über den Alligorteteich ins »Dunk the Beast« katapultiert. Als Sam sich von seinen Tiefschlägen erholt, sind Bumpus und sein Bodyguard über alle Berge, und er darf sehen, wie er das Häschen aus seinem Glaskasten befreit.

Der Eimer mit den Golfbällen erinnert Sam sofort daran, daß er bei dem Angler zuvor den Fischeimer hat mitgehen lassen und daß frischer Fisch den Reptilien sicherlich gerade recht kommt. Kaum hat er die Eimer ausgetauscht, erscheint auf dem Monitor ein Quit-und-Swing-Feld. Sam benutzt den Golfschläger links neben ihm und muß nun das auf dem Bildschirm erscheinende Fähnchen so plazieren, daß alle Krokodile in einer Reihe eine Brücke über den Teich bilden. Hat der tapfere Hund dies vollbracht, wird ihm auch sofort ein Lob von Max ausgesprochen. Mit Riesenschritten stürmt der Retter auf den armen Gefangenen zu, wo durch ein Klicken mit dem Gebrauchensymbol auf die Glastür sein Freund befreit wird.



Max hat wieder Teile von wild gelocktem Yeti-Haar gefunden, und der sich durch die Vibration auftuende Türspalt birgt eine geheimnisvolle Glaskugel hinter sich. Laut Inschrift soll diese Glaskugel den geheimnisvollen Wirbel von Gultwump, Washington beinhalten. Doch schon jetzt verwundert es die beiden klugen Köpfe, daß die Glaskugel leer ist. Sie finden eine weitere

Inschrift, »Für Elno, den Yeti. Bleib am Ball. Shuv-Oohl, der Maulwurfmann«. Auf der Landkarte erscheint der geheimnisvolle Wirbel, und sofort machen sich die beiden auf den Weg zurück zum Auto, um der heißen Fährte zu folgen.

### Der geheimnisvolle Wirbel von Gullwump

Das erste, was Sam und Max an dem mystischen Ort erwartet, sind Polka-tanzende Klappstühle und ein fliegendes Plumpsklo. Durch einen Höhleneingang betreten die beiden den geheimnisvollen Wirbel. Wie bei »Alice im Wunderland« sind an diesem Ort sämtliche Dimensionen verändert. Mühselig erkunden Zwergkaninchen und Riesenschnauzer die Höhle. Hinter dem Vorhang verbirgt sich der einzige Raum, den die Helden zur Zeit betreten können. Hier steht buchstäblich alles auf dem Kopf. Sam erspürt nur schnell die Yeti-Haare vor dem geschmolzenen Eisblock, und schon sind beide wieder draußen.

Auffallend in der Eingangshalle ist vor allem der Spiegel. Schon bei bloßer Betrachtung stellt der eitle Hund fest, daß der Spiegel keine Glasfläche besitzt,



sondern sich beim Hinschauen eine Skulptur seines Kopfes bildet. Sam benutzt den Spiegel, und schon kann er einen weiteren Raum hinter der Spiegelfläche betreten.

Unter der Erde angelangt, stoßen die Schnüffelnasen auf riesige Magnete, die durch die Betätigung der Schalter die Höhle in verschiedene Farbtöne tauchen. Sam gebraucht den mittleren und den rechten Magneten. Die Höhle leuchtet in dem exakt gleichen Grün wie eine der Türen in dem Eingangsflur. Sam und Max verlassen das naß-kalte Klima, und siehe da, die grüne Tür läßt sich plötzlich öffnen.

Die beiden betreten das Zimmer von Shuv-Oohl, dem Onkel des Maulwurfmannes, der im Laufrad seinen Jogginggelüsten nachgeht. Sam plaudert lustig drauf los, und er erfährt von Shuv-Oohl, daß dieser eine mentale Verbindung zu dem Yeti Bruno hat. Nach einem Moment des in sich Gehens labert der komische Kauz etwas von Froschfelsen zwischen dem unerklärlichen Tal der Lichter und Mount Badrich. Außerdem erfährt er, daß Bruno in Schwierigkeiten steckt. Auf mehr kann er sich leider nicht konzentrieren, dazu fehlt ihm sein Stimmungsring, den er im großen Woliknäul verloren hat. Hilfsbereit, wie die beiden Detektive sind, machen sie sich nach diesem Wink mit dem Zaunpfahl erneut auf den Weg zum Woliknäul, um den verlorenen Ring zu suchen.

Sie verlassen für einige Zeit diesen Ort der verdrehten Welt und begeben sich zum Museum, am Fuß des Wollknäuls. Da Shuv-Oohl seinen Ring im Innern des Knäuls



verloren hat, muß irgend etwas in der Ausstattung gefunden werden, das es den Helden ermöglicht, in das Woliknäul hineinzugreifen. Nach einigem Ausprobieren gebraucht Sam die Hand aus dem Glas mit dem Golfballgreifer und dem Magneten. Diesen »Greifer« richtet Sam auf die Wolle, und es wird ein Blick in das Innere des Knäuls gewahrt. Vom Magneten ange-

zogen, ist es für die Spürnase kein Problem den Ring dem Knäuel zu entreißen, und nach einem wenig ergiebigen Gespräch mit dem Museumswächter fahren die beiden so schnell wie möglich zurück zum geheimnisvollen Wirbel.

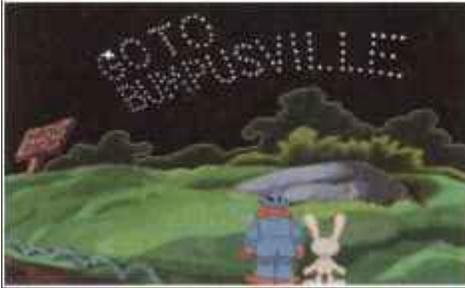
Nachdem Shuv-Oohl seinen Stimmungsring zurückerhalten hat, erzählt er, daß die Froschfelsen der Anfang sind, um Bruno zu finden. Um der Lösung näher zu kommen, sollen Sam und Max drei Büschel von Brunos Haaren und das magische Maulwurfmannpulver auf dem Hügel verstreuen. Da das magische Pulver im Inventar noch fehlt, kramt der Maulwurfmann den beiden sofort welches aus seiner Truhe hervor. Gut für die nächste Etappe gerüstet, verlassen Hund und Hase nun den mystischen Ort und fahren zurück zum größten Wollknäuel der Welt.

Dort düsen Schnüffelschnauze und Langohr mit der Gondel zum Restaurant, wo sich das Aussichtsfernglas befindet. Dieses ist jedoch nicht ganz funktionsfähig, und so muß Sam zunächst die aus dem Boden kommenden Kabel greifen und an dem Fernglas befestigen. Da das Bild dann immer noch nicht klar genug ist, benutzt Sam die Linse, die er auf dem Zirkusgelände mitgenommen hatte. Das reparierte Fernglas kann nun so benutzt werden, indem mit Mausclicken auf das rechte beziehungsweise linke Kabel Punkte in der Landschaft anvisiert werden. Ist der Froschfelsen gefunden, erscheint ein neuer Anfahrtspunkt auf der Landkarte. Nix wie ab also in den Fahrstuhl, mit der Gondel nach unten und mit dem Auto zum Froschfelsen.

### **Der Froschfelsen**

Dort angekommen, halten sich die beiden Abenteurer strikt an die Anweisungen des alten Maulwurfmannes. Nacheinander werden die drei Büschel Yeti-Haare auf dem Hügel verteilt und zum Schluß das mysteriöse Pulver darüber verteilt. Kaum ist das geschehen, verdunkelt sich der Himmel, und unzählige Sterne leuchten. Es erscheint ein Ufo, das über dem Froschfelsen in der Luft anhält. Laute von sich gebend, werden Haare und Pulver von einer Art Space-Maulwurfmann ins Raumschiff gebeamt. Das Raumschiff verschwindet, hinterläßt jedoch am Sternenhimmel die Nachricht »Go To

Bumpusville«. Auch dieser Ort erscheint auf der Landkarte, und die beiden Freunde machen sich auf den Weg dorthin.



## Bumpusville

Angekommen vor der pompösen Villa, sind Sam und Max zunächst von dem Brunnen links fasziniert. Sam wirft all sein Geld in den Wunschbrunnen, und es passiert etwas nicht Vorsehbares. Da für solche Spielereien jedoch wenig Zeit bleibt, begeben sich die zwei Detektive in die Villa Bumpus. Als erstes folgen sie dem Gang nach rechts, wo es in das von Büffelhörnern gekrönte Schlafzimmer des Schnulzensängers geht. Hier ist Vorsicht geboten: Will man nicht ständig im hohen Bogen durch die Lüfte fliegen, sollte man Conroys Perücke besser an ihrem Ort lassen. Sam genießt den Luxus und fährt per Rolltreppe das Bett des Sängers hoch. Dort nimmt er das Kopfkissen an sich und entdeckt im Regal das »Macrohard Reinigungsroboter Buch«. Die Schnüffelnase benutzt den Greifer aus dem Inventar, das Buch fällt herunter und begräbt Max unter sich. Nach 15 Stunden langer Arbeit ist Sam Perfektionist auf dem Gebiet der Reinigungsroboter. Als dieser just in diesem Moment erneut in den Raum rollt, gebraucht Sam sein neues Wissen sofort an ihm. Nach einigen kleinen Scherzen legt der Roboter Sam sein »Gehirn« frei. Durch Klicken des Steuerkreuzes auf das linke blaue Kabel legen wir für den Roboter den Zugang zum Saloon frei. Dieser macht sich in einem Anfall von Putzwut auf den Weg dorthin. Als er durch eine Lichtschrank fährt, löst er

Alarm aus, und der Bodyguard hetzt in den Saloon. Die Detektive nutzen die Chance und begeben sich in den Raum, der rechts vom Schlafzimmer liegt.

In diesem Raum befindet sich die »Virtual Reality Machine«. Neugierig wie Sammy nun einmal ist, will er die Maschine benutzen und setzt den Helm auf. Er findet sich in der Zeit der Ritter und bösen Drachen wieder. Zu seinem Schutz steckt auch schon ein Schwert vor ihm in der Erde. Trotz Maxs verzweifelter Abwehrversuche, entreißt Sam es dem Boden, geht ein paar Schritte auf die Höhle zu, und es kommt wie es kommen muß: der Drache erscheint. Der edle Ritter des Hundeordens muß mit dem Schwertsymbol das Herz des Drachen treffen. Ist dies vollbracht, stürzt der Drache vor ihm nieder, und ein kleines Herz erscheint. Der tapfere Held greift hinein, und ein goldener Schlüssel kommt zum Vorschein.

Noch bevor Conroys Leibwächter zurückkommt, packt Sam den Schlüssel ins Inventar, und Hund und Häschen verlassen das Zimmer. Im Flur wenden sie sich nach rechts und kommen zu einer Galerie. Hier befindet sich auch ein Gemälde von John Muir. Auf Maxs Frage, wer denn John Muir überhaupt sei, erhält er von den Tierköpfen an der Wand eine Antwort. John Muir war ein Tierschützer, der in Wald und Flur lebte, und als Andenken an ihn nimmt Sam das Gemälde von ihm mit. Noch ein paar Schritte weiter nach links, und die beiden erleben die schrecklichsten Minuten ihres Lebens.

Sie werden Zeugen eines der fürchterlichen Songs von Conroy Bumpus. Dieser trällert ein Liedchen über seine Vergangenheit, in der er Tiere erlegte und sich eine Sammlung seltsamer Kreaturen zulegte. Als Backgroundmusiker benutzt er den armen Yeti Bruno und dessen Freundin, das Giraffenhaismädchen. Nachdem der Horror endlich vorbei ist, verschwindet der Gnom durch einen Seitenausgang. Sam entdeckt rechts an der Wand die Alarmanlage. Vorsichtig bewegt er sich dorthin, denn im Raum befindet sich eine Lichtschranke, die beim Durchschreiten Alarm auslöst. Die Schnupernase gebraucht den goldenen Schlüssel und befreit somit Bruno und Trixie. Doch leider ist Bruno wenig begeistert von der Aussicht, in den Zirkus zurückzukehren. Er will mit Trixie zu einer Party bei Evelyn Morrisons Savage Jungle Life, Nevada. Eine Yeti-Fete, bei der nur Yetis und ihre Begleitung Zutritt haben.

## Evelyn Morrisons Savage Jungle Life

Auch dieser Ort erscheint auf der Landkarte, und um dem Geheimnis der Yetis wirklich auf die Spur zu kommen, bleibt der Freelance Police nichts anderes übrig, als Bruno dorthin zu folgen.

Als Sam und Max die Bar betreten, begegnen sie zuerst einem Yeti, der die Tür zu den anderen Räumen bewacht. Da der Ärmste an einer Fußkrankheit zu leiden scheint, schenkt Sam ihm die Feile, die Max bei Snuckeys hat mitgehen lassen. Hinter dem Empfang sitzt Evelyn Morrison, die von Sam in ein langes Gespräch verwickelt wird. Nachdem er erfahren hat, daß sich sämtliche Yetis bei Evelyn aufhalten und der Ex-Movie Star mit Conroy Bumpus auf Kriegsfuß steht, erhält er von ihr noch zwei Prospekte.

Der Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park in North Dakota und das berühmte Gemüsemuseum in Goatliver, Texas erscheinen auf der gut-bekannteren Landkarte, und da die beiden die Qual der Wahl haben, fahren sie zunächst zum Gemüsemuseum.



## Das Gemüsemuseum

Dort angekommen, erwartet sie eine Welt der ulkigsten Gemüseformen und -farben. In einer Warenauslage entdeckt Sam einen Restposten Conroy-Gemüse, den er sofort ins Inventar packt. Nach einer kurzen Plauderei mit der Dame im Riesenkürbis erfährt

das Duo, daß nach Fotos Portraits in Gemüseform hergestellt werden können. Sam und Max haben zwar nur das geklaute Bild aus Conroys Galerie bei sich, aber das tut es auch. Da die Herstellung einige Zeit dauern wird, verlassen Langohr und Spürnase den idyllischen Ort zunächst wieder und machen sich auf den Weg zum Dinosaurier Park.

### **Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park**

Da die Dinos im rechten Teil des Parks wenig unterhaltsam zu sein scheinen, begeben



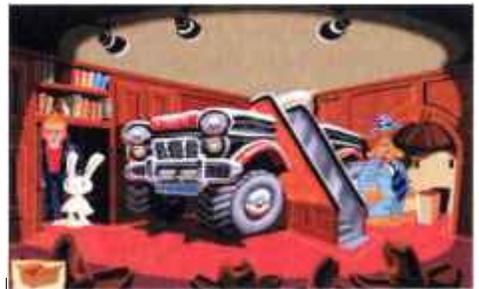
sich die beiden Kriminalisten zu den Plastiken des Rex und des Mammuts. Der Anblick des Mammuts und dessen Behaarung erinnert Sam stark an einen Yeti. Max kommt auf die geniale Idee, daß Yetihaare dazu benutzt worden sein könnten, um das Fell des Mammut nachzubilden. Sam benutzt Max mit dem Ungetier, und das kleine Häschen entreißt dem Dino einen großen Haarbüschel.

Danach betätigt Sam den Schalter vor dem Rex. Dieser erzählt von seiner Vergangenheit als König der Dinosaurier in der Juraperiode. Während der Dino erzählt, muß Sam irgendwann den Schalter so loslassen, daß das Maul der Echse offen stehen bleibt. Die kluge Spürnase nimmt das Seil aus dem Inventar und benutzt es mit dem Gebiß des Rex. Dann wird das Seilende mit Max benutzt, was zur Folge hat, daß Max im hohen Bogen in Richtung Auto fliegt. Sammy tritt hinterher, und mit einem kleinen schwingvollen Schwanzwedeln entreißt er dem Dino einen Zahn. Dieser wird ins Inventar gepackt, und auf geht's zu den aus Präsidentennasenlöchern springenden Bungee-Jumpfern.

Zuerst kommen die beiden an einem Teerbecken samt Rutsche vorbei. Ein Gespräch mit einem Drei-Käse-Hoch in der Warteschlange ist wenig ergiebig, und so benutzen die Helden den Fahrstuhl weiter rechts, um sich die Sache von oben genauer anzusehen. Oben angekommen, erklärt ein blondes Mädchel Sam und Max alles, was es über Bungee-Jumping zu wissen gibt. Sie schickt Sam hinter die Spanische Wand, wo dieser sich umziehen soll. Hierzu muß mit dem Benutzen-Symbol auf den Paravan geklickt werden. Sam erscheint in einer flotten Bungee-Ausrüstung, und nach einigem Palaver springt er mit Max im Arm in die Tiefe. Er benutzt den Greifer aus dem Inventar mit dem Pappbecher. Mit diesem Symbol wird auf den Teer in dem Becken geklickt, und der fliegende Hund wird mit einem dicken Teerklumpen für seinen Sprungmut belohnt. Falls es beim ersten Mal nicht klappt, kann Sam seinen Magen so oft strapazieren, wie er möchte. Nachdem die Bungee-Ausrüstung wieder hinter dem Paravan verstaut ist, verlassen die beiden Detektive die Absprungrampe und fahren mit dem Fahrstuhl nach unten. Von dort geht's zurück zum Auto und dann schnurgerade zum Gemüsemuseum.

Nach einer kleinen Plauderei mit der Kürbistante händigt diese den beiden einen herrlichen John Muir in Form einer Zucchini aus. Da die Zeit drängt, verlassen die beiden diesen Ort sofort wieder und machen sich auf den Weg zur Villa von Conroy Bumpus.

Hier muß die Perücke aus dem Schlafzimmer des Schnulzensängers entfernt werden. Die beiden Schnüffelnasen schleichen also durch das Haus, und im Schlafzimmer vertauscht Sam die Perücke mit der lila Aubergine in Conroy Bumpus Gestalt. Zwar löst das die Alarmanlage trotzdem aus, und auf Sams Schnauze thronen mehrere Pfeile, doch die Haarpracht kann ins Inventar gepackt werden. Im hohen Bogen fliegen die beiden Freunde aus dem Fenster, doch das hindert sie nicht, sich zum zweiten Mal auf den Weg zu Evelyn Morrisons Savage Jungle Inn zu machen.



Die Party scheint schon im vollen Gange zu sein, doch den beiden fehlt noch das passende Outfit. Mit Hilfe des als Türsteher fungierenden Yetis benutzt Sam den Teerkumpen mit dem Kostüm aus Trixies Wohnwagen und den Mammuthaaren aus dem Dinosaurierpark. Oben drauf kommt noch die Perücke von Conroy, und die Verkleidung ist perfekt. Kaum von einem echten Yeti zu unterscheiden, gewährt der fußkranke Yeti Sam und Max Einlaß, und die beiden betreten den Raum, in dem eine Feier von Yeties stattfindet.

Sie tappen mitten hinein in eine Rede, die ein alter Yeti links auf einer Bühne hält. Er erzählt von der Geschichte der Yetis, die die Entwicklung der Menschheit unterschätzt haben und nun in ihrer Lebensgrundlage bedroht sind. Er fordert seine Artgenossen zum Widerstand auf und erklärt, daß endlich etwas geschehen muß. Erschöpft von dieser eindringlichen Warnung läßt er zunächst wieder ein wenig Musik spielen, und der »Hund-und-Hase-Yeti« klaut erstmal heimlich eine Flasche Wein vom Tisch. Rechts hinter der Bühne entdecken die beiden eine Tür in der Wand, durch die sie in eine Art Küche gelangen.

Direkt vor den Detektiven befindet sich ein Gefrierraum, und an dessen linker Wand hängt ein Eispickel. Diesen nimmt Sam an sich. Danach öffnen die beiden die Tür im Hintergrund, und zum Entsetzen tritt Conroy mit seinem Leibwächter ein. Blöd wie Conroy ist, hält er das »Hund-und-Hasen-Pack« für einen echten Yeti und schickt Lee-Harvey los, um ein Netz aus dem Bus zu holen. Sam nutzt die Chance, daß Conroy alleine ist, und durch ein Klicken auf das Kostüm im Inventar entledigt er sich seiner zweiten Yeti-Haut. In diesem Kostüm-Durcheinander gelingt es Max hinter den Quietsch-Sänger zu krabbeln und dort die Tür zum Gefrierraum zu öffnen. Lee-Harvey kommt zurück, leider ohne Netz. Conroy hat in dieser Zeit mit seinem Dummschädel jedoch einen anderen Plan ausgeheckt. Er will mit Hilfe des Yeti-Kostüms unter die anderen Yetis tauchen und so deren Lebensgewohnheiten kennenlernen. Somit wäre es dann viel einfacher, diese alle auszubeuten. Sänger und Bodyguard verschwinden im Gefrierschrank, um sich umzuziehen. Sam spricht Max an, der daraufhin die Tür zuknallt und die beiden einfriert.



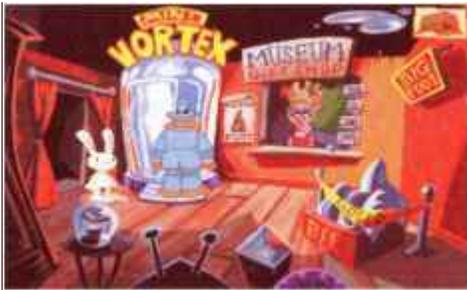
In diesem Moment erscheint der alte Ehrenyeti. Dieser erkennt sofort, was die Freelance Police für die Yetis getan haben, und ernennt Sam und Max zu »Yeti-Häuptlingen ehrenhalber«. Zu dritt gehen sie zurück in den Festsaal, wo der alte Ehrenyeti seinen Artgenossen die Lage erklärt und Sam und Max als Freunde der Yetis vorstellt. Danach verlassen sie den Raum wieder durch die Tür links von der Bühne. Der Ehrenyeti bringt die beiden zu den vier großen Totempfählen aus aller Herren Länder. Diese Totempfähle stellen das große Geheimnis der Yetis dar, und die letzte Aufgabe der Spürnasen ist es nun noch, dieses Geheimnis zu lösen. Bei genauerer Betrachtung ergeben sich schon Hinweise. Auf jedem der vier Pfähle befindet sich eine Abbildung. Die erste erinnert an einen Tornado, die zweite an die Zahnmedizin, die dritte an den Schutzpatron der Yetis und die vierte an eine Vorher-Nachher-Darstellung.

Nun fahren Hund und Hase in Richtung Riesenwollknäul. Wie immer geht es auch diesmal mit der Gondel zum Restaurant, wo Sam den Fakir erneut um einen Gefallen bitten muß. Der Fakir verbiegt den Eispickel zu einem Korkenzieher. Im Inventar werden der neue Korkenzieher und die Weinflasche von der Yetiparty zusammengebracht, und schon sind die beiden im Besitz eines Korkens. Dieser wird dringend benötigt, um die Mini-Glaskugel verschließen zu können. Nachdem dies erledigt ist, wetzen Sam und Max zurück zum Auto, um sofort zum geheimnisvollen Wirbelwind zu fahren.

In der Höhle müssen die beiden in den Raum hinter den roten Vorhängen gehen. Dort dürfen Sam und Max die Maschine benutzen, in der sie ihre Mini-Glaskugel mittels Be-

nutzen-Symbol mit dem Gaswirbel füllen können. Die Glaskugel verschließt Sammy mit dem Korken, und auch diese Aufgabe, die pseudo-mystischen Energien des geheimnisvollen Wirbels aufzusaugen, ist gelöst. Ratz fatz geht es zurück zur Dschungel-Bar.

Dort geht es am immer noch freundlichen Türsteher vorbei durch den Partyraum zu den Totempfählen. Wenn Sam und Max rechts an diesen vorbeigehen, kommen sie direkt zum Pool der Dekadenz, wo der alte Yeti schon auf sie wartet. Nach einigem Ausprobieren ist das Geheimnis gelöst.



Als erstes wird der Zucchini-Kopf des John Muir im Pool versenkt. Ein Totempfahl versinkt im Boden. Die anderen drei verschwinden ebenfalls, nachdem das Kopfkissen mit dem Haarwuchsmittel, der Saurierzahn des alten Rex und die Mini-Glaskugel im Pool gelandet sind. Doch trotzdem nun alle Säulen verschwunden sind, wartet die Freelance Police vergeblich

auf das große Wunder. Da fällt dem Alten ein, daß es eines lebendigen Yeti-Opfers bedarf, und er macht sich auf die Suche nach einem Freiwilligen. Max hat jedoch eine viel bessere Idee und verschwindet ebenfalls. Vor den Augen der Überreste der Yetirasse versenkt Max Conroy Bumper und seinen Leibwächter im Yeti-Kostüm. Was jedoch dann passiert, bleibt eine Überraschung...

## Wer nicht fragt, bleibt dumm...



### Was ist aus dem Büro der Freelance Police alles mitzunehmen?

Geld aus dem sichersten Tresor der Welt: einem Mäuseloch und eine Glühbirne aus dem Wandschrank.

### Wie entdecken Sie den Informanten?

Eigentlich gar nicht. Da jedoch weit und breit keiner kommt, probieren Sie es mal mit der Katze. Auch die will nicht so recht raus mit der Sprache, und Sie müssen erst Max auf das arme Tier hetzen, bevor Sie wissen, was los ist.

### Was ist auf dem Zirkusgelände zu tun?

Weil Ihnen der Eintritt in die »Hall of Oddities« verwehrt wird, können Sie sicher sein, daß Sie dort irgendwie hinein müssen. Da Ihr Inventar noch nicht viel hergibt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den Auftrag als Visitenkarte zu benutzen.

### Was handeln Sie mit den Zwillingen Step und Kurl Bushmen aus?

Von der traurigen Geschichte über den Yeti Bruno ganz gerührt, nehmen Sie den Auftrag natürlich sofort an. Sie dürfen jedoch nicht auf die Freifahrtkarte für das gesamte Zirkusgelände verzichten.

Mitnehmen müssen Sie außerdem die Teile von Brunos Haarpracht rechts vor dem Eisblock sowie das Glas neben dem Eingang, in dem eine seltsame Hand konserviert wird.

### Was tun Sie beim »Cone of Tragedy«?

Sie genießen Ihr Leben und halten eine wenig aufschlußreiche Unterhaltung mit dem Wächter. Lediglich als Sie merken, daß Ihre komplette Ausstattung verloren ist, kann er Ihnen behilflich sein. Mit dem Gutschein für das Fundsachenzelt bekommen Sie diese hinterher alle zurück. Auch den Hinweis über den Tunnel der Liebe sollten Sie nicht unbeachtet lassen.

### »Bratz das Vieh«?!

Sie sind mitten in eines der Geschicklichkeitsspiele gestolpert. Mit dem Steuerkreuz müssen Sie so schnell die herausschauende Ratte anklicken, daß Sam dieser leichte Schläge auf den Hinterkopf erteilen kann. Zwanzig Ratten müssen Sie auf diese Weise demolieren. Haben Sie das geschafft, erhalten Sie eine Taschenlampe zur Belohnung. Diese benötigen Sie im weiteren Spielverlauf.



### Was nun?

Erst mal lösen Sie Ihren Gutschein für das »Lost and Found« ein.

### **Was passiert im Tunnel der Liebe?**

Da es recht dunkel ist, setzen Sie Taschenlampe und Glühbirne aus dem Inventar zusammen und können nun die Wände ableuchten. Dies hat einen Sinn, denn so fällt sofort der Sicherungskasten auf, der etwas deplaziert an der Wand hängt. Sie klicken mit dem Gebrauchen-Symbol auf Max und mit dem Max-Symbol auf den Sicherungskasten. Der Rest passiert von alleine. Gelingt es nicht beim ersten Mal, können Sie dank Ihres Freifahrtscheines beliebig oft wieder einsteigen.

### **Sollen Sie nun auch zu Dekorationsstücken werden?**

Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als wieder alles auszuprobieren. Ziehen Sie am Bart der rechten Figur, und eine Tür wird sich Ihnen öffnen.

### **Wer ist Doug, der Maulwurfmann?**

Egal, wer er ist - er ist Ihnen jedenfalls eine Hilfe. Zuerst betätigen Sie zur Sicherheit den Reset-Schalter neben der Tür, und dann sprechen Sie den komischen Kauz an. Da er Ihnen mehr Informationen bei Lieferung seiner Lieblingsschleckereien verspricht, verlassen Sie ihn zunächst wieder.

### **Woher bekommt man Pekanauß-Pralinen?**

Da auf Ihrer Landkarte ein Hamburger nur so rauf und runter hüpf, sollten sie es hier probieren. Auch sonst nehmen Sie alles mit, was Sie kriegen können. Auch die tatkräftige Hilfe der Bedienung sollten Sie nicht ablehnen. Lassen Sie sich ruhig von ihm Ihr Glas mit der Hand öffnen. Sie brauchen nur das Symbol auf ihn zu richten. Besonders wichtig ist noch, daß Max auch wirklich die Toilette aufsucht. Ist er nämlich auf dem Weg dorthin, eilt Sam ebenfalls nach draußen. Sam muß Max ansprechen, denn nur so gelingt es Ihnen, die Feile, die am Toilettenschlüssel hängt, in Ihr Inventar zu bekommen. Auch den Plastikbecher, der auf dem Boden liegt, heben Sie auf. Wissen Sie denn, wann Sie Durst bekommen?

### Was erfahren Sie beim zweiten Mal bei Doug?



Sie erfahren von der großen Liebe zwischen Trixie, dem Giraffenhaismädchen und dem Yeti Bruno. Durch Flambes Feuerkünste ließ Trixie Bruno befreien, und somit sollte Ihre Suche in Trixies Wohnwagen fortgesetzt werden. Sie erhalten vom Maulwurfmann eine Brechstange.

### Was ist mit der Brechstange zu brechen?

Natürlich die Tür des Wohnwagens. Innen nehmen Sie aus dem Schrank die Punktekarte vom Alligatorgolf mit und aus der Kiste das Kostüm. Auf geht's von hier zum größten Woliknäul der Welt.

### Was tun bei so viel Wolle?

Erstmal benutzen Sie die Seilbahn und fahren gen Turmrestaurant. Sie sprechen den Fakir an und reden so lange auf ihn ein, bis er Ihnen als Gratisgeschenk ein verbogenes Werkzeug überläßt.

Dann fahren Sie mit der Seilbahn wieder nach unten und suchen das Museum am Fuß des Wollknäuls auf. Hier erhalten Sie den Wink auf einen neuen hilfreichen Ort: Moscoville, Missouri. Also, nix wie ab ...

### Moskitos in Moscoville?

Mitnehmen müssen Sie an diesem fischigen Ort zunächst den linken der beiden Eimer. Dann bereitet Ihnen der riesige Plastikfisch im Wasser Sorgen.

### Was soll der Riesenfisch im Wasser?

Sie lassen Sam das gerade erhaltene, verbogene Werkzeug mit der Befestigung des Fisches (Sockel) benutzen. Dann gebrauchen Sie Max und locken ihn mit einem Maus-klicken auf den Fisch zu Sam hinein.

### Wie springen Sie dem Koch des Wollknäulrestaurants von Messers Schneide?

Sie gebrauchen Max und klicken mit dem Max-Symbol auf das Wollknäul unterhalb der Brüstung. Die Flucht ist gelungen.

### Was ist zu tun am Alligator Golf?

Am Wärterhäuschen kramen Sie einen alten Golfballgreifer aus dem Müllkorb und packen diesen ins Inventar. Unterhalten können Sie sich mit der Kreatur hinter dem Tresen zwar auch, ob es Ihnen was hilft, ist die andere Sache.

Gehen Sie weiter in den Golfplatz hinein, und Sie treffen auf Conroy Bumpus und Lee-Harvey, seinen Bodyguard. Das Treffen mit den beiden beschert Ihnen ein nettes Spiel, denn ohne das weiße Kuschelhäschen wollen Sie doch nicht weiterspielen?

### Was ist »Dunk the Beast«?

»Dunk the Beast« nennt sich das Gefängnis, in dem sich Max zur Zeit befindet.

### Wie kommt man über den Alligatorteich?

Sie vertauschen den Eimer mit den Golfbällen mit dem Anglereimer aus Ihrem Inventar. Auf dem Monitor erscheint ein Quit-und-Swing-Feld. Mit dem Benutzen-



## 34 Sam & Max

Symbol klicken Sie den Golfschläger links neben Sam an, und der Spaß kann beginnen. Es erscheint ein Fähnchen auf Ihrem Bildschirm, und dieses müssen Sie so platzieren, daß das hungrige Krokodil zum Fressen genau so weit schwimmt, daß sein Rücken ein Teil der Brücke über den Teich bildet. Das Spielchen wiederholen Sie mit allen Krokos, und nach einigem Probieren ist es Sam möglich, den Weg zu Max heil zu überstehen.

### Wie befreit man Max aus »Dunk the Beast«?

Wenn Sie mit dem Gebrauchen-Symbol auf die Glastür oberhalb klicken, springt Sam waghalsig hinauf und kann Max befreien.

### Ist noch etwas mitzunehmen?

Max hat wohl wieder mal im letzten Loch gewühlt - jedenfalls steuert er einen neuen



Büschel Yetihaare zu unserem Inventar hinzu. In dem Türspalt befindet sich eine geheimnisvolle Glaskugel, die jedoch leer ist. Eigentlich soll die Glaskugel laut der Inschrift einen geheimnisvollen Wirbel von Gullwump beinhalten. Eine weitere Inschrift lautet »Für Elnu, den Yeti. Bleib am Ball. Shuv-Oohl, der Maulwurfmann«.

### Wohin zuerst im geheimnisvollen Gullwump?

Hier haben Sie zunächst gar nicht so viele Möglichkeiten, da Sam und Max die meisten Räume nicht betreten können. Übrig bleibt der Raum, der sich hinter den Vorhängen verbirgt. Diesen, der Schwerelosigkeit zuwider existierende Ort, betreten Sie nur kurz. Vor dem geschmolzenen Eisblock liegt ein neues Büschel von Brunos Haar, welches natürlich eingesteckt wird.

### Wo ist »Alice im Wunderland«?

Ob Sie Alice finden, bleibt abzuwarten, aber wichtig wäre es schon, die anderen Türen zu öffnen. Hierzu benutzen Sie den großen Spiegel in der Eingangshalle. Durch ihn betritt Sam die Unterwelt und deckt das Geheimnis der fliegenden Gegenstände auf. An den Magneten befinden sich Schalter, die bei Betätigung die Höhle in verschiedenste Farben tauchen. Bewegen Sie den mittleren und den rechten Schalter. Die nun leuchtende Farbgebung stimmt genau mit einer der Türen in der Eingangshalle überein. Wenn Sie nun zurückgehen, sind die Türen für Sie nicht mehr verschlossen.

### Was erwartet Sie hinter der grünen Tür?

Endlich haben Sie ihn gefunden: Shuv-Oohl, den Maulwurfmann. Sam spricht ihn an, und mittels seiner geistigen Verbindung zu Bruno kann er Ihnen den Tip von den Froschfelsen zwischen dem unerklärlichen Tal der Lichter und Mount Badric geben.



### Was ist der Stimmungsring von Shuv-Oohl?

Mit diesem Ring kann der alte Maulwurfmann seine Verbindung zu Bruno noch viel besser herstellen. Für Sie heißt das - noch mehr Tips!

### Wie findet man den Stimmungsring?

Daß Shuv-Oohl den Ring in dem großen Wollknäul verloren hat, hat er Ihnen lang und breit erzählt. Wenn Sie am Wollknäul sind, ist die einzige Stelle, an der Sie direkt an das Wollknäul herankönnen, das Museum. Es bereitet Ihnen jedoch Probleme, daß der Ring sich ja im Innern des Knäuls befinden soll. Als Greifer bietet sich der alte Golfballgreifer vom Alligator-Golf an. Damit Sie den Ring zu fassen kriegen, gebrauchen

Sie den Greifer mit der Hand aus dem Zirkus. Da das immer noch nicht reicht, kombinieren Sie das Ganze noch mit dem Magneten. Klicken Sie nun mit diesem Symbol auf die Wolle, ist der Ring schon Ihr Eigentum. Ehrlich wie Sie jedoch sind, bringen Sie den Ring jedoch dem alten Maulwurfmann.

### **Was erfährt man von dem Maulwurfmann?**

Auf jeden Fall erfahren Sie, daß die Froschfelsen der richtige Anhaltspunkt sind, um Bruno zu finden.

### **Was ist auf dem Froschfelsen zu tun?**

Der Maulwurfmann rät Ihnen, drei Haarbüschel von Bruno auf dem Hügel zu verteilen und das magische Maulwurfmannpulver darüber zu schütten.

### **Woher bekommt man das Maulwurfmannpulver?**

Natürlich vom Maulwurfmann! Er wetzt sofort zu seiner großen Kiste und gibt Ihnen ein Säckchen.

### **Wie findet man den Froschfelsen?**

Da der Froschfelsen noch nicht auf Ihrer Landkarte erschienen ist, fahren Sie zurück zum größten Wollknäul der Welt. Dort geht's mit der Gondel nach oben.

### **Was hat das Turmrestaurant mit den Froschfelsen zu tun?**

Auf den ersten Blick nichts, aber auf den zweiten! Da werden Sie nämlich das Fernglas benutzen, das Ihnen hier oben zur Verfügung steht.

### **Wie kann man das Fernglas benutzen?**

Sam muß die aus dem Boden kommenden Kabelenden greifen und an dem Fernglas befestigen. Außerdem muß die Linse aus dem Inventar genommen werden, um diese ebenfalls zu installieren.

Wenn Sam nun das Fernglas benutzt, können per Mausclick auf das rechte oder das linke Kabel Landschaftsteile anvisiert werden. Sie müssen nur etwas Geduld mitbringen, bis Sam den Froschfelsen gefunden hat.



### **Frösche vom »Heißen Stein«?**

Am Froschfelsen halten Sie sich ganz an die Anweisungen des Maulwurfmannes. Sie kippen also dreimal Brunohaar und Maulwurfmannpulver auf den Fels, und zur Belohnung erhalten Sie einen neuen Hinweis: »Go to Bumpusville«.

### **Ist der Brunnen vor der Villa Bumpus von Bedeutung?**

Wenn Sie Lust haben, können Sie sich hier Ihre Zeit vertreiben.

### **Villa Bumpus - zum ersten:**

Sie gehen den Gang rechts herunter, durch die Tür und landen in Conroy Bumpus' Schlafgemächern. Sie lassen Sam das Kopfkissen einpacken und entdecken ein spärliches Buchregal des Westernsängers.

### **Hab acht vor der Perücke!**

Sie sollten einen großen Bogen um die Perücke des Schnulzensängers machen. Bei der geringsten Berührung löst diese nämlich Alarm aus, und Sam und Max landen im hohen Bogen im Vorgarten.





### **Was sollte man mit den Büchern im Schlafzimmer anstellen?**

Sams großes Problem liegt darin, daß er die Bücher nicht ergreifen kann. Sie gebrauchen den vielseitigen Greifer aus Ihrem Inventar, und schon erschlägt das »Macrohard Reinigungsroboter Buch« fast Ihr weißes Kaninchen.

### **Wie kann man den Reinigungsroboter umprogrammieren?**

Düst der Reinigungsroboter erneut durch den Raum, lassen Sie Sam den Roboter gebrauchen, und nach einigen wenig hilfreichen Tricks legt er Ihnen sein »Roboterhirn« frei. Wenn Sie mit dem Steuerkreuz auf die Kabel klicken, wird hierdurch dem Roboter symbolisiert, daß er auch diese Räume reinigen darf. Klicken Sie auf das linke, blaue Kabel, rast Robi los in Richtung Saloon.

### **Was stellt der Reinigungsroboter im Saloon an?**

Er fährt durch eine Lichtschranke, und der Bodyguard des Hauses folgt in den Saloon, um nach dem Rechten zu sehen.

### **Welcher Raum ist außer dem Schlafzimmer noch von Bedeutung?**

Wenn Sam und Max aus dem Schlafzimmer kommen und dem Gang nach rechts folgen, kommen die beiden in einen Raum, in dem sich die »Virtual Reality Machine« befindet.

### **Was ist die »Virtual Reality Machine«?**

Setzt man den Helm der Maschine auf, entsteht in Gedanken eine Scheinwelt. Sie lassen Sam die Maschine benutzen, und er fühlt sich in die Zeit der Drachen, Ritter und Burgfräuleins zurückversetzt.

**Was soll der tapfere Hunderitter an der Drachenhöhle tun?**

Nachdem Sam das Schwert dem Boden entrissen hat, geht er ein paar Schritte in Richtung Höhle. Als wenn der Drache ihn wittern könnte, kommt er aus seiner Höhle. Ihre Aufgabe ist es nun, den Drachen mit dem Schwertsymbol in das Herz zu treffen.



**Was passiert mit dem verwundeten Drachen?**

Völlig entzweit stürzt der Drache vor ihren Füßen nieder, und übrig bleibt ein rotes Herz.

**Was kann man mit dem Herz machen?**

Sie lassen Sam in das Herz hineingreifen. Zum Vorschein kommt ein goldener Schlüssel, der sich als Glücksgriff für die Alarmanlage erweist.

**Villa Bumpus - zum zweiten!**

Sie lassen Sam und Max den Raum verlassen und gehen den Gang zurück. Sie gehen an der Abzweigung zur Eingangstür links vorbei und kommen rechts zu einer Galerie.

**Was ist in der Galerie zu tun?**

Sie erfahren von John Muir, dem Naturschützer. Sein Bild lassen Sie völlig skrupellos mitgehen und betreten den Raum dahinter.

### Wie ist Conroys Gesang abzustellen?

Leider gar nicht! Sie können nur abwarten.

### Was kann man in diesem Raum tun?

Nachdem Conroy den Raum verlassen hat, gebrauchen Sie den goldenen Schlüssel mit der Alarmanlage, die sich rechts im Raum befindet. Sie müssen jedoch vorsichtig sein, daß Sie die Lichtschranke nicht auslösen.

### Freiheit für Bruno???

Leider nein - in einem Gespräch mit Bruno erzählt er Ihnen, daß er gar nicht zurück in den Zirkus möchte. Er will statt dessen auf eine Party bei Evelyn Morrisons Savage Jungle Inn Life, Nevada.

### Was passiert bei Evelyn Morrison?

Als erstes begegnet Ihnen ein hornhautgeplagter Yeti. Diesem schenken Sie vorab den Toilettenschlüssel, den man auch gut auch als Feile benutzen kann.

### Wer ist Evelyn Morrison?

Evelyn Morrison ist ein Ex-Movie Star mit einer Vorliebe für Yetis. Sie verwickeln die Dame in ein Gespräch, und zum Abschied schenkt sie Ihnen zwei Prospekte.



### Was beinhalten die Prospekte?

Dank dieser Informationsbroschüren entstehen auf Ihrer Landkarte zwei neue Orte, an denen Sie weitere Hinweise zur Yeti-Generation erhalten. Zum einen der

Mount Rushmore Dinosaurier Teergruben und Bungee National Park in North Dakota und zum anderen das berühmte Gemüsemuseum in Goatliver, Texas.

### **Kohlrabi, Mais und Bohnenstange - auf ins Gemüsemuseum**

Im Gemüsemuseum plaudern Sie die Tante im Riesenkürbis an. Anstelle des Fotos, das diese benötigt, um ein Gemüseportrait herzustellen, lassen Sie ihr das Gemälde von John Muir als Vorlage da. Da Sie einige Zeit haben, verlassen Sie diesen gesunden Ort vorerst wieder, nicht jedoch, bevor Sie nicht das Conroy Gemüse eingepackt haben, das als Restposten vor sich hin gammelt.

### **Die Dinosaurier kommen ...**

Die Kulisse Ihres neuen Tatortes ist einmalig: im Vordergrund prähistorische Urtiere und dahinter Bungee-Springer, die aus den Nasenlöchern der amerikanischen Präsidenten springen. Sie wenden sich den Dinosauriern auf der linken Seite zu und betrachten das Mammut.

### **Was stellt man mit dem Mammut an?**

Da das Fell des Elefantenopas sehr stark an Brunos Behaarung erinnert, benutzen Sie Max und klicken mit dem Max-Symbol auf das Mammut. Zwar sehen Sie nicht, was passiert, aber als Belohnung erhalten Sie eine extra große Portion Haare.

### **Rex, König der Dinosaurier aus der Juraperiode ...**

Auch von diesem Ungetüm lassen Sie sich dessen Geschichte erzählen. Sam sollte jedoch irgendwann den Schalter loslassen und zwar so, daß dem Dino vor Schreck



## 42 Sam & Max

das Maul offen stehen bleibt. Jetzt nehmen Sie aus Ihrem Inventar das Seil und klicken mit dem Seilsymbol auf das Gebiß des Vielfraßes. Dann benutzen Sie Max ebenfalls mit dem Seil, und schon sehen Sie ihn durch die Lüfte Richtung Auto fliegen. Ganz von alleine kommt Sam hinzu und entreißt dem Dino einen riesigen Zahn nur durch eine kleine Bewegung seines Hinterteils. Den ergatterten Zahn packen Sie zu der restlichen Ausstattung ins Inventar.

### Wie kommt man zum Teerbecken?

Sie folgen einfach dem Pfad in Richtung Gebirge, und plötzlich stehen Sie direkt davor.

### Was sollte man die Kinder fragen?

Am besten gar nichts - Sie kriegen sowieso nur dumme Antworten.

### Wie kommt man zu den Bungee-Jumpern?

Etwas weiter rechts befindet sich ein Aufzug im Gestein. Diesen benutzen Sie, und hoch geht es.

### Sam lernt Bungee-Jumping!?



Sie befragen das kesse Mädchen, das Ihnen hilfreich alles über diesen Hochleistungssport berichtet. Sie lassen Sam hinter der spanischen Wand verschwinden und klicken mit dem Gebrauchen-Symbol auf diese. Sam zieht sich daraufhin um und ist bereit für das Abenteuer.

**Wie springt Sam von der Plattform ab?**

Sie benutzen einfach das Seil, und der Rest geschieht ganz von alleine.



**Ist Spaß das einzige, was man davon hat?**

Nein, während Sam sich in die Tiefe schwingt, benutzen Sie den Greifer aus dem Inventar und kombinieren diesen mit dem Pappbecher. Dieses Symbol richten Sie auf das Teerbecken, und Sie erhalten einen netten Brocken Teer.

**Wie kommt man von hier zurück?**

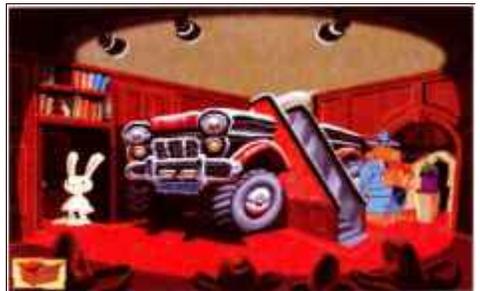
Genauso wie Sie hin gekommen sind! Mit dem Lift nach unten und dann ab zum Auto.

**Wieder im Gemüseparadies!**

Hier brauchen Sie nur schnell die John-Muir-Zucchini abholen und weiter geht's.

**Villa Bumpus - zum dritten:**

Alles, was verboten ist, hat man ja bekanntlich am liebsten. Sie wenden sich also wieder der Perücke im Schlafzimmer des Wurzelzwerges zu. Hier lassen Sie einfach Sam die Conroy-Aubergine mit der Perücke vertauschen. Zwar landen die zwei Freunde trotzdem im Garten; die blonden Löckchen sind jedoch die Ihren.



### Was will man mit Conroy Bumpus' Haar?

Sie fahren zurück zu Evelyn Morrisons Savage Jungle Inn, um dort an der Yeti-Party teilzunehmen. Damit der Türsteher Ihnen jedoch Einlaß gewährt, müssen Sam und Max nach einem waschechten Yeti aussehen. Sie benutzen den Teerklumpen, das Kostüm aus Trixies Wohnwagen und die Mammuthaare aus dem Dinopark. Mit diesem Outfit kann die Party steigen.

### Was ist eine Yeti-Fete?

Als die Freelance Police auf der Party auftaucht, hält der Ehrenyeti gerade eine Rede. Sie lassen als erstes die Weinflasche auf dem Tisch mitgehen. Vielleicht kann das den Abend retten.



### Was ist hinter der Tür rechts von der Bühne?

Durch diese gelangen Sie in eine Art Küche. Hier nehmen Sie schon mal den Eispickel mit, der an der linken Wand des Gefrierhauses hängt.

### Conroy auf einer Yeti-Party?

Conroy und sein Leibwächter Lee-Harvey tauchen auf, als das Duo sich mit dem Hinterausgang zu schaffen macht. Conroy schickt seinen Bodyguard los, um ein Netz zu holen. In dieser Zeit lassen Sam das Kostüm ablegen, indem Sie im Inventar auf das entsprechende Symbol klicken.

### Wo ist Max?

In dem ganzen Entkleidungsgewühl gelingt es Max, hinter den Rücken von Conroy zu krabbeln und unbemerkt zu bleiben.

**Was passiert, wenn Conroy und Lee-Harvey im Gerfrierraum verschwinden, um sich umzuziehen?**

Sie lassen Sam Max ansprechen, und dieser schließt daraufhin geistesgegenwärtig die Tür. Um sicherzugehen, stellt er den Gefrierautomaten noch an und verwandelt somit die beiden in Eiswürfel.

**Wer ist der komische Kauz, der nun die Küche betritt?**

Dieser Yeti ist der älteste seiner Rasse und ein Ehrenyeti.

**Welches Geheimnis erzählt er den beiden Spürnasen?**

Er erzählt von den vier großen Totempfählen aus aller Herren Länder. Diese Totempfähle bergen das große Geheimnis um die Yeti-Rasse, und der Alte bittet Sam und Max, dieses Geheimnis zu lüften. Die beiden wären nicht bei der Freelance Police, wenn sie nicht an einem solchen Fall interessiert wären. Sie gehen also zurück zum Auto und fahren zum Riesenwollknäul.



**Was ist am Riesenwollknäul zu tun?**

Wie üblich, läßt sich das Duo mit der Gondel zum Restaurant fahren. Dort muß Ihnen wieder einmal der Fakir helfen. Sie klicken im Inventar den Eispickel an und damit auf den Fakir. Dieser ist Ihnen gerne behilflich und verwandelt den Eispickel in einen Korkezieher. Wenn Sie den nämlich dann wieder mit der Weinflasche benutzen, haben Sie einen Korken, mit dem Sie die Glaskugel verschließen könnten.

### Soll man die Glaskugel verschließen?

Nein, zuerst müssen Sie noch zum geheimnisvollen Wirbelwind fahren.



### Was ist am geheimnisvollen Wirbel von Gullwump zu tun?

Sam und Max betreten erneut den Raum hinter den roten Vorhängen. Dort benutzen Sie den Glaskasten. In der Maschine füllen Sie Ihre Mini-Glaskugel mit dem geheimnisvollen Wirbel, indem Sie mit dem Benutzen-Symbol auf die Glaskugel klicken. Mit dem Korken wird

Ihr Heiligtum verschlossen, und Sie können diesem unheimlichen Ort Lebewohl sagen.

### Wohin soll man den Wirbel im Glas bringen?

Mit dieser Ausstattung geht es zurück zur Yeti-Party.

### Wie ist die Yeti-Rasse zu befreien?

Sie gehen zurück bis zu den Totempfählen und rechts an diesen vorbei. Dann kommen Sie zum Pool der Dekadenz.

### Was ist am Pool der Dekadenz zu tun?

Vier mystische Gegenstände müssen versenkt werden, indem mit dessen Symbolen auf den Pool geklickt wird. Immer wenn Sie den richtigen Gegenstand ausgewählt haben, versenkt sich auch einer



der Totempfähle. Als erstes versenken Sie den Zucchini-Kopf von John Muir, danach lassen Sie den alten Yeti das Haarwasser aus dem Kopfkissen von Conroy Bumpus wringen. Als drittes werfen Sie den Saurierzahn in die Tiefe, und zum krönenden Abschluß versenken Sie die kleine Glaskugel. Wenn Sie all das geschafft haben, werden Sie feststellen, daß folgendes passiert: NICHTS.

### Was ist falsch?

Dem alten Yeti fällt im letzten Moment ein, daß es eines lebendigen Yeti-Opfers bedarf. Traurig über den Verlust einer sowieso schon so kargen Rasse, macht er sich auf den Weg, um einen Freiwilligen zu finden.



### Wer muß dran glauben?

Max rettet die Situation mit einem Geistesblitz. Das Häschen holt den zu Eis erstarrten Conroy mitsamt seinem Leibwächter aus dem Kühlhaus und versenkt die beiden im Pool. Die Aufgaben sind erfüllt, und wie nun die Yeti-Rasse gerettet wird, sollten Sie mit eigenen Augen genießen.

# Alles im Griff - das neue Steuerungssystem

Bei diesem Spiel müssen Sie sowohl die rechte als auch die linke Maustaste benutzen. Mit der rechten können Sie auswählen, was Sam Ihrer Meinung nach tun soll, und mit der linken aktivieren Sie die Handlung.

Ein Beispiel: Sie möchten, daß Sam eine Straße überquert. Hierzu klicken Sie so oft auf die rechte Maustaste, bis das Symbol für »Gehen« erscheint. Dieses Symbol richten Sie auf die Stelle des Bildschirms, wo Sam hingehen soll. Jetzt läuft Sam aber noch nicht los, sondern Sie müssen die Handlung zuerst mit einem Mausklicken auf die linke Taste aktivieren.

## Die Symbole:



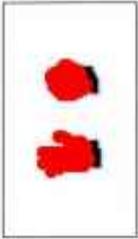
### Gehen

Mit diesem Symbol können Sie die beiden Detektive an sämtliche Orte gehen lassen. Sie können sich sowohl im Freien als auch in Gebäuden bewegen.



### Sehen

Während Sie mit dem Auge-Symbol die Bildschirmoberfläche absuchen, werden Sie feststellen, daß das Auge sich schließt und wieder öffnet. Befindet sich das Auge über einem Gegenstand, Gebäude etc. und ist geöffnet, können Sie durch ein Klicken auf die linke Maustaste eine Erklärung von Sam zu dem betrachteten Gegenstand bekommen. Ist das Auge geschlossen, gibt es hier einfach nichts zu sehen.



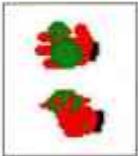
### **Greifen**

Eine zur Faust geschlossene Hand symbolisiert Ihnen, daß Sie den Gegenstand, den Sie gerade näher untersuchen, mitnehmen können. Wenn Sie ihn durch das Klicken auf die linke Maustaste »aufheben«, verwandelt sich Ihr Steuerkreuz in den soeben noch betrachteten Gegenstand, und Sie können diesen problemlos in Ihr Inventar packen. Ist die Hand geöffnet, gehen Sie buchstäblich mit leeren Händen aus.



### **Sprechen**

Dieses nette Gebiß symbolisiert Ihnen bei geöffnetem Mund, daß Sie die Person ansprechen können. Ist es geschlossen, hat die Person wohl nicht viel zu sagen.



### **Gebrauchen**

Dieses ist wohl das am häufigsten gebrauchte Symbol im Spiel. Mit einem Klicken auf die linke Taste setzen Sie Maschinen und auch alles andere in Gang. Sie können alles benutzen, oder Sam sagt Ihnen: »Dies ist ein völlig unbrauchbares Ding«.



### **Max benutzen**

Wenn Sie mit dem Gebrauchen-Symbol auf Max klicken, verwandelt sich Ihr Cursor in eine Max-Abbildung. Wenn Sie diese auf einen anderen Gegenstand richten, tritt Max in Aktion. Was dann passiert, bleibt abzuwarten.



### **Inventar**

Wenn Sie auf die Kiste klicken, die am unteren linken Bildrand auftaucht, erscheinen alle Ihre Habseligkeiten, die Sie im Laufe des Spieles eingesammelt haben. Sie können manche Dinge zusammen gebrauchen und miteinander kombinieren. Ausprobieren ist alles.

### Die Symbole beim Sprechen

Generell erscheinen vier Symbole am unteren Bildrand, wenn Sie eine Person ansprechen.



#### **Fragen**

Die wohl wichtigste Aktion.



#### **Smalltalk**

Falls Sie mal nicht weiter kommen, wird Ihnen das wenigstens die Zeit vertreiben.



#### **Einschmeicheln**

Haben Sie das nötig??



#### **Gespräch beenden**

So verlassen Sie Ihren Gesprächspartner wieder.

Zudem erscheinen in den restlichen Feldern Symbole zu den verschiedensten Dingen. So erfahren Sie speziell zu den einzelnen Themen die benötigten Hinweise.

# Die Spiele im Spiel

Während Sie mit Sam und Max beschäftigt sind, werden Sie immer wieder auf kleinere Unterspiele stoßen. Zum Teil sind diese für den Verlauf des Spieles wichtig, andere sollen einfach nur Spaß machen.

## Highway Surfen

Dieses Spiel wird Ihnen sofort auf Ihrer Amerika-Landkarte im Südwesten angezeigt. Sam rast mit Max auf dem Dach eine Straße entlang, und das Karnickel muß durch Sprünge über Verkehrsschilder sein Leben retten. Betätigen Sie die rechte Maustaste, wechselt Sam die Fahrbahn. Betätigen Sie die linke, springt Max los. Zudem haben Sie auch noch Zeitdruck und müssen Bonuspunkte für die nächste Runde sammeln.



## Bratz das Vieh

Dieses Spiel werden Sie auf dem Zirkusplatz spielen. Sie müssen es auch gewinnen, denn den Preis benötigen Sie für den weiteren Spielverlauf. Während des Spieles kommen grinsende Ratten aus Löchern zum Vorschein, und durch ein Mausclicken auf die Ratte schlägt Sam erbarmungslos zu. Treffen Sie mindestens 20 Ratten in der Zeit, ist der Gewinn der Ihre.



### Golf im Alligatorpark

Auch dieses Spiel müssen Sie spielen, denn sonst ist Max für immer verloren. Wollen Sie die Anlage erstmal ausprobieren, ergreifen Sie sich einen Golfschläger und plazieren das erscheinende Fähnchen auf den Wasserfiguren. Eigentlich sind Sie ja aber nicht zum Spaß da. Wollen Sie

Max retten, müssen Sie irgendwie zu ihm, und zwar über den Teich. Sie vertauschen also den Eimer mit Golfbällen mit dem gestohlenen Fischeimer. Die Fähnchen plazieren Sie nun so, daß die Krokos durch ihren Positionswechsel eine Brücke bilden. Nur nicht die Geduld dabei verlieren ...

### Snuckeys Drehregal-Spiele

Bei jedem Snuckey-Laden erwartet Sie am Drehregal ein Spiel, das Sie auch dort kaufen können.

### Car Bomb

Ähnlich, wie bei dem Spiel »Schiffe versenken«, können Sie die Autos auf Ihrem Spielfeld anordnen. Wenn Sie auf die rechte Maustaste klicken, dreht sich das Auto um 90

Grad. Zusätzlich können Sie auch Trampolins auf dem Spielfeld anordnen. Fällt eine Bombe des Gegners auf dieses Feld, wird die Bombe in sein Spielfeld zurückgeschleudert. Wird eines Ihrer Fahrzeuge von einer Bombe getroffen, löst sich der getroffene Teil in Schutt und Asche auf. Sieger ist, wer zuerst die gegnerischen Autos zerbombt hat.



## Sam-und-Max-Anziehpuppen

Wie beim Kopierschutz, können Sie die zunächst nackten Sam-und-Max-Figuren in verschiedenste Garderobe hüllen.

### Max' Malkasten

Wenn Sie auf Ihre Maustaste klicken, erscheint ein Kasten voller Farbstifte. Klicken Sie einen der Stifte an und dann auf das schwarze Feld im Hintergrund. Sie wiederholen diese Technik so oft, bis sich ein farbenfrohes Bild ergibt.





# II. Indiana Jones and the Fate of Atlantis



## Ihr Weg nach Atlantis

### Die Suche nach Piatos verlorenem Dialog

Indy steht in einem dunklen Raum. Sagte er nicht etwas von einer Statue? Diese gilt es jetzt zu finden. Im ersten Raum ist sie nicht, doch wie kommen Sie hier jetzt raus? Klicken Sie die Statue links im Bild an. Durchsuchen Sie so lange die Räume, bis Sie rechts im Bild ein paar Spinde sehen. In einem von diesen, finden Sie die Statue.

Sie fliegen nun nach New York und landen genau vor dem Theater, in welchem Sofia einen Vortrag über Atlantis hält. Leider haben Sie am Haupteingang keine Chance, hinein zu gelangen. Aber wozu gibt es denn noch die Hintertür. Auf dem Weg dorthin

## 56 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

sollten Sie aber noch die Zeitung mitnehmen, die Sie am Kiosk bekommen. Jetzt haben Sie drei Möglichkeiten, in das Theater hineinzugelangen: Sie können die Kisten wegschieben, um über die Feuerleiter zu gehen, Sie öffnen die Tür und überreden den Wächter, Sie hineinzulassen (Dialogkombination 1-2-1-3-3), oder Sie reizen den Wächter (Dialogkombination 3-2-3) und boxen ihn nieder. Ganz gleich, wie Sie in das Theater gekommen sind, Sie sollten dafür sorgen, daß Sofia ihren Vortrag beendet.

Doch davor gibt es ein Problem in Person des Beleuchters. Unterhalten Sie sich so lange mit ihm, bis Sie ihn nach seinen Hobbys fragen können. Geben Sie ihm noch die Zeitung, und Sie können frei schalten und walten. Apropos, legen Sie den rechten und den linken Hebel am Steuerpult um, und drücken Sie den Knopf. Reden Sie nun so lange mit Sofia, bis Sie sich auf Island wiederfinden. Bei dem Gespräch erfahren Sie noch einige interessante Einzelheiten.

Auf Island angekommen, gehen Sie zur Höhle und unterhalten sich mit Professor Heimdall. Hier erhalten Sie wichtige Informationen über Atlantis, und wo Sie die Reise fortsetzen sollten. Haben Sie ihm alle Informationen entlockt, geht es weiter nach Tikal. Sehen Sie sich hier im Dschungel etwas um. Auf der anderen Seite des Dschungels versperrt Ihnen eine Schlange den Weg. Um diese loszuwerden, müssen Sie das Urwaldtier so lange treiben, bis es vor dem dritten Pfad von rechts steht. Wenn Sie es dann mit der Peitsche schlagen (benutze Peitsche mit Urwaldtier)

rennt es genau zur Schlange, und Sie haben freie Bahn. Benutzen Sie einfach den Baum, um über den Abgrund zu gelangen. Nachdem Sofia auch eingetroffen ist, versuchen Sie, in den Tempel zu gehen. Sternhart will darauf zu Ihrer Legitimation den Titel des verlorenen Dialogs wissen. Da Sie ihn noch nicht kennen, verschwindet er wieder. Aber es ist ja noch ein anders Plappermaul in der Nähe. Fragen Sie doch mal den Papagei. Der kann Ihnen bestimmt einiges erzählen. Gehen Sie nun wieder Richtung Tempel, und sagen Sie Sternhart den richtigen Titel. Im Tempel angelangt, muß



sich Sofia etwas um Sternhart kümmern, damit Sie den Tempel wieder verlassen können. Vor dem Tempel hängt eine Kerosinlampe an einem Souvenirstand. Stecken Sie sich diese ein, und kehren Sie in den Tempel zurück. Sollte Sternhart sich schon wieder um Sie kümmern wollen, so lassen Sie Sofia noch mal mit ihm flirten. Rechts vorne im Bild sehen Sie verschiedene Gravuren. Eine sieht etwas anders aus. Reinigen Sie diese mit dem Kerosin aus der Lampe, urld lösen Sie sie danach vorsichtig von der Wand ab. Diese Steinplatte können Sie als Nase in den Tierkopf am Eingang einsetzen. Wenn Sie daran ziehen, öffnet sich eine Geheimtür. Jetzt werden Sie leider von Sternhart bestohlen. Doch in seiner Eile vergißt er das Wichtigste, eine Kugel aus Orichalcum. Diese müssen Sie auf jeden Fall mit nach Island nehmen, wo Sie jetzt wieder hinfliegen. Das Treffen mit Heimdall ist ja recht frostig, und auf den ersten Blick scheint es schwierig, die Statue aus dem Eis zu befreien. Die Maschinen aus Atlantis wurden doch mit Orichalcum betrieben. Setzen Sie einfach Ihre Kugel in die Statue ein. Sie können diese dann ohne Probleme mitnehmen und zu den Azoren fliegen.

Dort eingetroffen, befinden Sie sich vor Costas Haus. Die Verhandlungen mit ihm sind viel einfacher, wenn Sie zuerst Sofia mit ihm reden lassen. Da er nur ein Geschäft machen will, müssen Sie mit ihm handeln. Sofia wird ihre Kette nicht hergeben wollen, bleibt also nur die Statue aus Island. Ist der Handel zustande gekommen, erhalten Sie die Informationen, die Sie benötigen, um Piatos verlorenen Dialog zu finden. Dazu begibt sich Indy automatisch ins Barnett College. Jetzt müssen Sie ein wenig suchen, denn es gibt drei mögliche Verstecke. Die erste Möglichkeit: Gehen Sie die Treppe hoch in die Bibliothek, und sehen Sie sich den Stuhl etwas genauer an. Nehmen Sie



den Kaugummi und gehen Sie in den Keller. Jetzt müssen Sie irgendwie die Kohlenrutsche hinaufgelangen. Dabei leistet der Kaugummi Ihnen gute Dienste, wenn Sie ihn auf die Kohlenrutsche kleben. In dem so erreichten Raum nehmen Sie die Katze aus Wachs mit und steigen wieder in den Keller hinab. Wenn das Buch in der Katze ist, müssen Sie irgendwie das

Wachs wegbekommen. Öffnen Sie dazu den Ofen, und schmelzen Sie das Wachs ab. War das gesuchte Buch nicht in der Katze, müssen Sie woanders suchen. Für die zweite Möglichkeit müssen Sie zuerst den Raum mit dem Totempfahl finden. Dort heißt es genau suchen, denn in einem der rechten Regale liegt eine Pfeilspitze. Diese nehmen Sie mit und gehen in den Keller. Von dort nehmen Sie den alten Lappen mit und wieder zurück in die Bibliothek. Sehen Sie das umgestürzte Bücherregal? Die Rückwand ist mit mehreren Schrauben befestigt. Aus dem Lappen und der Pfeilspitze können Sie einen Schraubendreher basteln. Lösen Sie nun die Schrauben von der Rückwand, und heben Sie diese ab. Haben Sie das Buch noch immer nicht gefunden, bleibt nur noch die dritte Möglichkeit. Gehen Sie in Indys Büro (es liegt auf der anderen Straßenseite), und nehmen Sie die Mayonnaise aus dem Kühlschrank. Kehren Sie in den Raum mit dem Totempfahl zurück, und schütten Sie die Mayonnaise vor den Pfahl. So können Sie den Totempfahl bewegen und ihn unter das Loch in der Decke schieben. Nachdem Sie hinaufgeklettert sind, befinden Sie sich auf dem Dachboden. Hier öffnen Sie zuerst die Urne und nehmen den Schlüssel an sich. Hinter der großen Kiste verbirgt sich eine kleine Kiste, die Sie mit dem Schlüssel aus der Urne öffnen können. Spätestens jetzt halten Sie den lang gesuchten verlorenen Dialog von Plato in Ihren Händen. Kehren Sie jetzt wieder in Ihr Büro zurück. Hier heißt es jetzt entscheiden, welchen Lösungsweg Sie nach Atlantis einschlagen wollen.

### **Die Suche nach Atlantis als Team**

In Algerien angelangt, müssen Sie zu Omars Laden gehen. Er befindet sich in einem Hinterhof. Sie erreichen ihn, indem Sie an dem Messerwerfer und dem Händler vorbei nach hinten gehen. Bei Omar können Sie im Moment noch nicht viel erreichen, da er als Legitimation einen der Schlüsselsteine von Atlantis sehen will. Bevor Sie jedoch wieder gehen und nach Monte Carlo weiterfliegen, sollten Sie die (schreckliche) Maske mitnehmen. In Monte Carlo müssen Sie zunächst Trottier finden. Sprechen Sie einfach Passanten auf der Straße vor dem Hotel an. Sie geben Ihnen Hinweise, wie Trottier aussieht. Bevor Sie ihn aber ansprechen, lesen Sie sich noch einmal den Dialog gründlich durch. Trottier wird Ihnen nämlich gleich eine Frage zu Piatos Versen stellen. Haben Sie anhand von Gesprächen Trottier gefunden, gestaltet sich der Dia-

log mit ihm wie folgt: 2-3-3-Frage von Trottier 2-1. Haben Sie es geschafft, Trottier zu Sofia in das Hotelzimmer zu bekommen, sollten Sie sie auch handeln lassen. Die Zeit, in der Sofia eine Seance abhält, nutzen Sie dazu, das Bettlaken vom Bett zu ziehen und die kleine Taschenlampe aus dem Schrank zu nehmen. Jetzt haben Sie alle Utensilien, um Trottier ein wenig Angst einzujagen. Links in der Ecke ist der Sicherungskasten. Unterbrechen Sie als erstes die Stromzufuhr zu dem Zimmer. Wenn Sie sich jetzt das Bettlaken umlegen und die Maske aufsetzen, brauchen Sie diese nur noch mit der Taschenlampe beleuchten. Sie sehen schön schaurig aus, wenn Sie sich Trottier so zeigen.

Er hat es bei seiner Flucht so eilig, daß er sogar seinen Schlüsselstein, den Sonnenstein, bei Ihnen zurückläßt. Endlich haben Sie etwas, was Sie als echte Atlantis-Sucher akkreditiert. Selbst der mißtrauische Omar wird diesen Stein als Zeichen akzeptieren. Kehren Sie also nach Algerien zurück. In Omars Laden zeigen Sie ihm den Sonnenstein. Omar schickt Sie darauf in die Wüste. Leider ist diese Aktion wenig erfolgreich. Aber es gibt ja auch bessere Wege durch die Wüste, als zu Wüstenschiff, und ein Ballon schaukelt sicher nicht so schrecklich. Doch vor dem Lohn ...



Zuerst müssen Sie Ihre Maske bei Omar gegen etwas anderes eintauschen. Jetzt zurück zu dem Händler und ihn nach seiner Spezialität fragen. Heute gibt es Taube am Spieß. Leider haben Sie kein Geld zum Bezahlen, also müssen Sie handeln. Jetzt beginnt ein kleines Geduldsspiel. Sie müssen so lange bei Omar Gegenstände eintauschen, bis der Händler meint, ein gutes Geschäft zu machen. Sie sollten aber auf jeden Fall die Tips beachten, die der Händler Ihnen gibt. Sonst wird Ihre Geduld zu sehr strapaziert. Haben Sie endlich die Taube in Händen, gehen Sie zu dem Messerwerfer. Sofia nur mit Worten zu überreden, dem Messerwerfer als Assistentin behilflich zu sein, genügt nicht. Und da er mit Ihnen nicht zufrieden ist, müssen Sie etwas nachhelfen. Versuchen Sie noch einmal, Sofia zu überreden, und sagen Sie ihr dann, daß Sie den Mes-

## 60 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

serwerfer genauer beobachten wollen. Jetzt reicht ein kleiner Schubs gegen Sofia, und Sie haben eine wunderbare Freiwillige. Als Dank bekommt Sofia dafür auch ein Messer. Dieses nehmen Sie an sich und gehen dann zu dem Bettler. Er gibt Ihnen ein Gratisgeschenk, wenn Sie ihm die Taube geben. Nachdem Sie so eine Ballonfahrkarte erhalten haben, können Sie die Treppe im Hintergrund hinaufgehen. Dem Kontrolleur geben Sie Ihre Fahrkarte und steigen ein. An sich ist es ein Fesselballon, aber Fesseln kann man ablegen, zum Beispiel mit dem Messer vom Messerwerfer.

Zum Steuern des Ballons können Sie verschiedene Luftschichten benutzen, indem Sie Ballast abwerfen oder Gas ablassen. Da Sie den genauen Weg zur Ausgrabungsstätte nicht kennen und die Karte auch sehr ungenau ist, müssen Sie des öfteren landen und die Nomaden fragen. Wenn Sie sich an die Wegbeschreibung halten, kommen Sie schnell in die Nähe der Ausgrabungsstätte, die mit einem roten X markiert ist. Dort angekommen, geht es automatisch nach unten. Sie wurden gerade abgeschossen. Doch keine Panik, Sie landen sanft. Die neugierige Sofia war etwas zu unvorsichtig, und prompt landet sie in einer dunklen Grube. Sie sollten schnell zur Befreiung schreiten und die Arme da wieder herausholen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Hinten im Bild ist eine Leiter, die Sie zur Ausgrabungsstätte herunter führt.



Dort ist es leider noch sehr dunkel. Mit viel Gefühl an der Maus können Sie aber dennoch die wichtigsten Gegenstände erkennen. Nehmen Sie hier zuerst die Tasse bzw. das Ding aus Ton und den Schlauch. Merken Sie sich dabei gleich, wo der Generator steht. Laufen Sie jetzt zurück zum Truck, und saugen Sie das Benzin, das für den Generator benötigt wird, aus dem Tank ab. Kehren Sie anschließend zum Generator zurück, und füllen Sie das Benzin ein. Betätigen Sie nun noch den Starterknopf, und es wird hell. Die Schiffsrippe und der Holzstab werden Ihnen noch treue Dienste leisten, doch jetzt sollten Sie wirklich Sofia befreien. Entfernen Sie mit der Rippe die rechte Wand. Jetzt können Sie ein Loch sehen, in das Sie den Holzstab einsetzen. Der Sonnenstein paßt genau

auf den Stab. Die richtige Einstellung finden Sie im Dialog. Haben Sie sie gefunden, sollten Sie sich diese aufschreiben, da Sie sie später noch öfter benötigen werden. Haben Sie die Einstellung gefunden und am Stein eingestellt, drücken Sie auf die Achse, und Sofia ist wieder frei. Da es hier nicht mehr viel zu holen gibt, können Sie den Generator wieder ausschalten. Sie sollten nicht vergessen, die Zündkerze mitzunehmen, diese brauchen Sie gleich für den Truck. In diesen bauen Sie nun Ihre Zündkerze und Sofias Verteilerkappe ein. Auf nach Kreta.



In den Ruinen von Knossos heißt es jetzt ein wenig suchen. Als erstes benötigen Sie das Vermessungsinstrument. Dann sollten Sie den Raum mit den Wandgemälden finden. Hier erfahren Sie, wie Sie den Mondstein finden können. Nun heißt es Steinhaufen rücken. Unter zwei Steinhaufen im Ruinenzentrum befinden sich zwei Statuen.

Auf diese können Sie das Vermessungsgerät setzen. Peilen Sie die geraden Seiten der Hörner an. Haben Sie dies richtig gemacht, erscheint ein Kreuz an der Stelle, an der der Mondstein vergraben ist. Graben Sie ihn mit der Schiffsrippe aus, und kehren Sie an den Ausgangspunkt zurück. Studieren Sie noch einmal Piatos Dialog, damit Sie die richtige Stellung für den Mondstein finden. Auch diese sollten Sie sich notieren. Auf dem Boden sehen Sie die Achse, auf welche Sie erst den Sonnenstein und dann den Mondstein setzen. Die Steine müssen Sie richtig einstellen und die Achse eindrücken. Der Weg in das Labyrinth ist frei. Gleich im ersten Raum müssen Sie zeigen, daß Sie mit Ihrer Peitsche umgehen können. Nehmen Sie zwei der drei Köpfe an sich. Den dritten holen Sie sich vom Nachbarraum aus mit der Peitsche. Suchen Sie nun nach einem Raum mit einer Gittertür und einer Plattform. Wenn Sie die Köpfe auf die Plattform legen, öffnet sich die bis jetzt verschlossene Tür. In dem nun folgenden Raum befindet sich eine große Minotaurusstatue. Gehen Sie nah an die Staute heran, und schlagen Sie ihr den Kopf ab. Betreten Sie die Plattform vor der Statue, und schon geht es abwärts. Sternhart war vor Ihnen scheinbar nicht so erfolgreich. Aber immerhin hat er es

## 62 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

bis hierher geschafft. Da er sowieso keine Verwendung mehr für seinen Besitz hat, sollten Sie schauen, was Sie gebrauchen können. Der Weltstein und der Stab gehören auf jeden Fall zu diesen Dingen. Auch die Nachricht ist sehr interessant. Jetzt müssen Sie hier erstmal wieder aus der Höhle herauskommen. Sehen Sie sich mal den Wasserfall genauer an. An der Kette können Sie problemlos nach oben klettern. Suchen Sie nun nach dem Raum mit der goldenen Truhe. Haben Sie diesen Raum gefunden, so lösen Sie das Gegengewicht mit Hilfe des Stabes. So gelangen Sie in den Raum mit einem großen Steinkopf. In den offenen Mund des Kopfes paßt der Stab genau herein. Nehmen Sie das Orichalcum, und kehren Sie in den Raum mit der goldenen Truhe zurück. Diese öffnen Sie und legen das Orichalcum hinein. Vergessen Sie nicht, die Truhe zu schließen. Und jetzt nichts wie zurück zu Sofia. Wenn Sie jetzt weitergehen, kommen Sie zu einer verschlossenen Tür, über der sich ein Loch befindet. Sie müssen wieder Ihre Überredungskünste spielen lassen, damit Sofia durch das Loch auf die andere Seite der Tür kriecht und diese für Sie öffnet. Benutzen Sie nun den Bernsteinfisch.

Er zeigt auf Sofia. Sie scheint den Orichalcum-Detektor zu stören. Schuld daran ist ihre Kette. Überreden Sie Ihre Partnerin, die Kette in die Truhe zu legen, und schließen Sie diese dann wieder. Durchsuchen Sie die Räume so lange, bis der Fisch auf eine Wand zeigt. Auf die andere Seite einer solchen Wand gelangen Sie mit Hilfe der Schiffsrippe. Schließlich erreichen Sie so den Kartenraum. Gehen Sie nun zur Spindel, und legen Sie die Schlüsselsteine in der Reihenfolge Sonnenstein, Mondstein, Weltstein auf. Die Einstellung können Sie auch hier wieder dem Dialog entnehmen. Drücken Sie die Spindel nieder, und gehen Sie durch die offene Tür. Gefangen! Um Sofia zu retten, müssen Sie Kerner die Steine geben. Sich selbst können Sie mit Ihrer altbewährten Schiffsrippe befreien, indem Sie die losen Steine der rechten Wand entfernen. Endlich wieder frei. Ihre Freiheit nutzen Sie am besten dazu, zu dem deutschen U-Boot zu gehen. Dort angelangt, öffnen Sie die Turmluke, und beruhigen Sie den Kapitän mit ein paar gezielten Faustschlägen.

Befinden Sie sich schon im Kommandoturm? Sehr gut. Aber damit Sie sich ungestört bewegen können, müssen Sie noch die Besatzung in den Bugbereich befehlen. Gut, daß es eine Sprechanlage gibt. Am besten begeben Sie sich jetzt in die Kombüse. Dort steht ein Porzellangefäß, das einem Bierkrug nicht unähnlich ist. Diesen benötigen Sie,

um etwas von der auslaufenden Batteriesäure aufzufangen. Kehren Sie jetzt wieder auf die Kombüsebene zurück. Sie können jetzt über Kerners Kopf hinweg zu der kleinen Luke gehen und den Safe mit der Batteriesäure öffnen. Entnehmen Sie dem Safe den Schlüssel des Ruderschlosses und die Steine. Gehen Sie wieder über Kerners Haupt zurück, und nehmen Sie



noch den Toilettenpömpel mit sich. Nun geht es wieder zu Sofia. Durch das Gitter können Sie mit ihr reden, ohne daß Sie von der Wache bemerkt werden. Bitten Sie sie, die Wache etwas abzulenken. Gehen Sie jetzt von hinten auf die Wache zu, und sagen Sie irgendeinen Satz mit Eimer. Sofia versteht den Wink und schaltet die Wache aus. Sie können nun das Ruderschloß öffnen. Wenn Sie es bewegen, erhalten Sie auf der Brücke die Ruderkontrolle über das Boot. Etwas weiter links sind die anderen Kontrollen: Höhenruder, Geschwindigkeitskontrolle und Vorwärts- bzw. Rückwärtsgang. Kehren Sie auf die Kommandobrücke zurück, und ziehen Sie an dem Hebel. Wenn dieser abbricht, ersetzen Sie ihn durch den Stiel des Saugers. Haben Sie die komplette Kontrolle über das Unterseeboot erreicht, gilt es jetzt, den Eingang zur Luftschleuse nach Atlantis zu finden.

Es ist ein Tor unter Wasser. Dieses müssen Sie mit etwas Gefühl ansteuern, und schon stehen Sie mitten auf Atlantis.

Es gibt noch zwei weitere Wege, Atlantis zu erreichen. Und zwar im Alleingang von Indiana. Zum einen mit Verstand, zum anderen mit Fausthieben. Diese beiden Lösungswege sind dem des Teams recht ähnlich, daher wird an dieser Stelle auf eine genaue Besprechung der beiden Wege verzichtet. Versuchen Sie diese am besten einmal selbst.

### Atlantis

Ganz gleich, welchen der drei möglichen Wege Sie beschritten haben, Indy und Sofias Wege trennen sich hier wieder. Suchen Sie mit der Maus sorgfältig den Raum ab, bis Sie die Leiter gefunden haben. Stellen Sie diese auf die Steinscherben, und klettern Sie auf das Podest. Ganz in Ihrer Nähe muß sich eine Steinbox befinden. Öffnen Sie diese, und entnehmen Sie ihr den Metallstab. Wenn Sie in diesen eine Orichalcum-Kugel einsetzen, geht die Beleuchtung von Atlantis an. Nehmen Sie auf jeden Fall die Leiter wieder an sich, und setzen Sie die Steine neben der Tür auf die



Spindel. Benutzen Sie die Einstellung aus dem Kartenraum. Es ist jedoch zu beachten, daß Sie die Einstellung der Steine um 180 Grad drehen müssen, um die Tür zu öffnen. Die Tür läßt sich erst aufsperrern, wenn Sie eine Orichalcum-Kugel in den jetzt geöffneten Mund der Wächterstatue legen. Bevor Sie durch die Tür schreiten, nehmen Sie natürlich die Türsteine wieder an sich. In Atlantis müssen Sie einige Gegenstände finden. Das sind eine Aalskulptur, zwei Zahnräder (Bronzerad mit Speichen und Bronzegetriebe), den Brutkasten eines Skeletts und den Kopf einer Statue. Wenn Sie durch das Labyrinth gehen, dürfen Sie nicht vergessen, auch durch die Luftschächte zu kriechen, da Sie sonst nicht alle Gegenstände finden. Haben Sie alles beisammen, geht es im Statuenraum weiter. Hier bildet ein Graben ein nicht allzu ernstes Hindernis, da Sie ja noch die Leiter bei sich haben. Damit können Sie sich den Becher ohne Probleme holen. Denken Sie aber daran, die Leiter wieder mitzunehmen, Sie benötigen sie später noch.

Begeben Sie sich jetzt in den Lavaraum. Dort können Sie den Becher auf das kleine Podest an der Maschine stellen. Drücken Sie nun den Statuenkopf an die Öffnung der Maschine. Dadurch erreichen Sie, daß sich der Becher mit Lava füllt. Doch was in aller Welt können Sie mit dem Lavabecher anfangen? Die Antwort erhalten Sie im Maschinenraum. Zuerst müssen Sie jedoch die alte Maschine etwas reparieren. Rechts

unten bei der Maschine fehlt das Bronzerad mit Speichen. Setzen Sie es ein, und gehen Sie nach oben zu dem Trichter. Dort hinein muß die Lava geschüttet werden. Die Maschine fängt an zu arbeiten, und Ihre Energieprobleme sind gelöst. Das Bronzerad mit Speichen nehmen Sie wieder an sich und begeben sich in den Krabbenraum. Haben Sie noch den Kaugummi oder etwas Brot vom U-Boot? Wenn nicht, müssen Sie mit einem der Wachposten zusammenstoßen und ihn im fairen Boxkampf besiegen. Als Belohnung bekommen Sie die Bratwurst, die der Kerl bei sich hatte. Die in den Brustkorb gelegt, können Sie damit eine Krabbe fangen. Sie brauchen den Brustkorb nur in den Teich legen und einen Moment warten. Jetzt wird es noch einmal etwas kompliziert. Durch einen der Luftschächte können Sie in das Gefängnis sehen. Es muß der obere Luftschacht sein, damit Sie der Statue, die dort steht, eine Orichalcum-Kugel in den Mund werfen können. Dies ist der einzige, sichere Weg, den Wachposten auszuschalten. Sie können natürlich auch kämpfen, aber dieser Wächter ist wesentlich stärker als die anderen. Gehen Sie nun zum Eingang zu dem inneren Ring. Noch wird er durch das Wasser und die Wächterstatuen versperrt. Um das Wasser zu beseitigen, brauchen Sie nur etwas Orichalcum in die Aalskulptur einsetzen; den Rest macht Indy wieder allein. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie etwas Orichalcum in das Fischmaul geben und, voila, die Tür ist offen.

Bevor Sie jedoch in den inneren Ring gehen, müssen Sie noch einmal in das Gefängnis. Es liegt ja praktischerweise gleich nebenan. Der zerstörten Wächterstatue entnehmen Sie noch ein Maschinenteil. Jetzt aber zum Kanal. Der Oktopus muß beschäftigt werden. Gut, daß Sie die Krabbe bei sich haben. Sobald der Oktopus gesättigt ist, können Sie ohne Gefahr zu dem krabbenähnlichen Floß schwimmen. Das Floß selbst wird natürlich wieder mit Orichalcum angetrieben. Die verschlossenen Tore öffnen Sie mit den Steinen in der Reihenfolge Sonnen-, Mond- und Weltstein. In dem Kanal müssen Sie als erstes das sichelförmige Maschinenteil finden. An dem Schrank ist außerdem das Funk-



## 66 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

tionsprinzip des Roboters am Eingang erklärt. Gehen Sie nun zu dem Roboter, und klettern Sie zur Brustplatte hoch. Jetzt heißt es reparieren. Das Bronzerad mit Speichen setzen Sie in die Mitte, und darauf kommt das Teil aus der Gefängnisstatue. Nun das sichelförmige Teil mit den beiden rechten Bolzen verbinden und das Bronzegetriebe auf den linken oberen Stift aufsetzen. Um die Maschine zu aktivieren, müssen Sie Orichalcum in die Achse einsetzen. Der Roboterarm bewegt sich jetzt nach vorne. Dies gibt der Kette soviel Spiel, daß Sie sie mit dem Roboterarm und der Tür verbinden können. Setzen Sie das Getriebe von oben links nach unten links um, und die Bewegungsrichtung des Arms wird umgekehrt. Mit Hilfe einer Kugel Orichalcum öffnet der Roboter die Tür. Dabei fällt eine Scharnierstange heraus. Diese benötigen Sie, um Sofia zu befreien. Was Sie auch sofort tun sollten.

Wieder im Gefängnis, geben Sie Sofia die Stange und heben das Tor an. Sofia scheint aber Ihren Kräften nicht so ganz zu trauen. Sagen Sie ihr, daß Sie einen Plan haben. Ist Sofia endlich frei, gibt es erst einmal eine kleine Belohnung. Doch trotz aller Gefühle dürfen Sie nicht vergessen, die Scharnierstange wieder mitzunehmen. Zusammen mit Sofia gehen Sie wieder zurück in den inneren Ring. Leider gibt es jetzt mit Sofia Probleme. Sie gerät unter die Kontrolle von Nur-Ab-Sal. Folgen Sie ihr schnell in die Krypta. Der Einfluß von Nur-Ab-Sal wird immer größer. Wenn Sie sich Sofia genauer ansehen, haben Sie Gelegenheit, Orichalcum in ihren Anhänger einzusetzen. Sofia nimmt die Kette ab, und Sie können sie nehmen. Der Rest geschieht automatisch. Bevor Sie aber nun den unheimlichen Ort verlassen, nehmen Sie noch das Zepter mit, das vor den Skeletten liegt. Um in das Zentrum von Atlantis vordringen zu



können, müssen Sie eine riesige Bohrmaschine finden. Haben Sie diese gefunden, so stecken Sie die Scharnierstange und das Zepter in den rechten und linken Schlitz. Geben Sie eine Kugel Orichalcum in den Mund, und schon startet die Maschine, wenn Sie beide Hebel nach oben drücken. Die Bremskombination ändert sich von Spiel zu Spiel. Versuchen Sie ein-

fach alle möglichen Kombinationen. Einen der Hebel können Sie auch in den mittleren Schlitz stecken. Haben Sie die Bremskombination gefunden, öffnet der Bohrer den Eingang in das Zentrum. Begeben Sie sich jetzt in das Zentrum. Durch das Labyrinth kommen Sie am besten, indem Sie zweimal rechts gehen, dann zweimal links. Jetzt haben Sie nur eine Tür vor sich. Anschließend weiter nach oben. Danach noch einmal die linke Tür. Die Treppe hoch und oben wieder durch die nächste Tür links. Auf diesem Weg müssen Sie sich die Wand genauer ansehen. Sie können die Steinkombination erkennen, mit der Sie später den Koloß aktivieren können.

Jetzt heißt es noch einmal sportlich sein. Überqueren Sie den Lavastrom, indem Sie von Platte zu Platte springen. Es kann passieren, daß beim ersten Versuch keine Übergangsmöglichkeit besteht. Gehen Sie dann zurück, und versuchen Sie es erneut. Glücklicherweise angekommen, können Sie den Koloß von Atlantis betreten. Benutzen Sie die Schlüsselsteine mit der Einstellung, die Sie an der Wand gesehen haben, um den Koloß zu aktivieren. Läuft die Maschine, so kommt auch Kerner aus seinem Versteck heraus. Egal, was Sie nun tun, Kerner wird seinem Schicksal nicht entgehen. Damit Indy dieses Schicksal nicht teilt, müssen Sie, sobald er auf der Plattform steht, folgende Dialogkombination benutzen (Dialoge 1-2-1-4-3-2-1).



## Gezielt gefragt

### **Muß ich irgend etwas während der Eingangssequenz tun?**

Im ersten Raum sollten Sie sich die Statue links einmal genauer anschauen. Auch in den nächsten Räumen sollten Sie sich genauer umschaun, um in den jeweils folgenden Raum zu gelangen. Sie sind am Ziel, wenn Sie im Heizungskeller angekommen sind. Öffnen Sie dort alle Türen des Schrankes. Hinter der zuletzt geöffneten finden Sie eine kleine Statue, die Sie natürlich einstecken.

## 68 Indiana Jones and the Fate of Atlantis



### Wie komme ich in New York in das Theater zu Sophia?

Es gibt drei unterschiedliche Möglichkeiten, die sich auch auf den weiteren Spielverlauf auswirken. Zunächst einmal können Sie versuchen, den Wächter an der Hintertür zu überreden, Sie hineinzulassen. Sollten Sie das schaffen, wird Ihnen im weiteren Spielverlauf Sophia den

Team-Lösungsweg vorschlagen. Wenn Sie mit dem Türsteher nicht lange Reden wollen und eher ein Held der schlagkräftigen Argumente sind, können Sie ihn auch kurzerhand mit einigen Faustschlägen überzeugen. Sollten Sie sich auf diese Art Einlaß verschaffen, wird Ihnen Sophia den actionreichen Prügel-Alleingang nahe legen. Der dritte Weg ins Theater läßt Sie zum späterem Spielzeitpunkt auf den Vorschlag des intelligenten Alleingangs ohne Schlägereien stoßen. Dazu müssen Sie sich rechts von der Hintertür einen Weg durch die Kisten bahnen und die Leiter hoch zu dem Notausgang klettern.

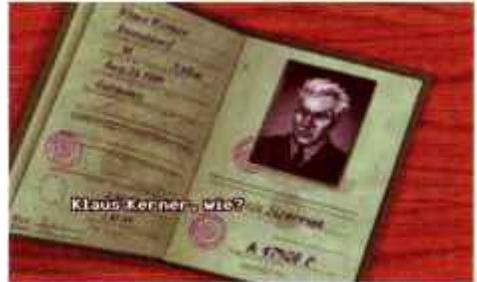
### Gibt es einen Weg, am Türsteher des Theaters vorbei zu kommen?

Es gibt sogar drei Möglichkeiten: Entweder Sie überzeugen den Muskelmann mit einigen Fausthieben, oder aber Sie versuchen ihn zu überreden. Um den guten Mann zu bequatschen, wählen Sie zunächst den ersten, dann den zweiten und dann weiter den ersten, dritten und schließlich wieder den dritten Satz. Sollten Sie dem Türsteher ganz aus dem Weg gehen wollen, versuchen Sie doch einfach den Weg an den Kisten vorbei zu der Feuerleiter des Theaters zu benutzen.

### Sophia hört wohl gar nicht mehr mit ihrem Vortrag auf. Wie kann ich sie auf meinen dringenden Besuch aufmerksam machen?

Der Vortrag endet mit einem Special-Effect, der über das Steuerpult erzeugt wird. Da der Bühnenarbeiter Sie nicht so ohne weiteres an die Hebel läßt, müssen Sie ihn

mit den Sätzen drei, eins und eins dazu überreden, ein wenig zu lesen. Geben Sie ihm anschließend die Zeitung, die Sie vor dem Theater am Zeitungsstand besorgt haben. Betätigen Sie nun in aller Ruhe den linken und den rechten Hebel, und drücken Sie anschließend auf den Knopf.



### **Wie bekomme ich nützliche Informationen von diesem Heimdali?**

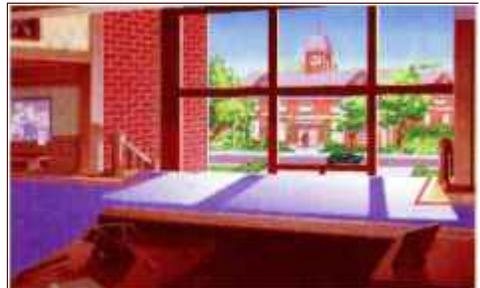
Reden Sie mit ihm. Wenn Sie die Dialogkombination dritter, dritter und erster Satz verwenden, bekommen Sie Namen von weiteren Personen heraus, mit denen Sie noch reden sollten.

### **Kann ich mir das eisbedeckte Objekt zu eigen machen?**

Leider nicht sofort bei Ihrem ersten Besuch auf Island. Wenn Sie wiederkehren, nachdem Heimdall »verschwunden« ist, können Sie sehen, daß er den Kopf des Objektes freilegen konnte. Da alle Gegenstände irgend etwas mit Orichalcum anfangen können, benutzen Sie Orichalcum mit dem Aalkopf.

### **Ich hasse nichts mehr als Schlangen! Wie komme ich hier weiter?**

Treiben Sie mit der Peitsche die Dschungelratte zu der Schlange. Um zu dem Kriechtier zu gelangen, müssen Sie den Nager über den hintersten Weg in der Mitte des Bildschirms jagen.



## **70 Indiana Jones and the Fate of Atlantis**

### **Und wie komme ich jetzt über die Schlucht?**

Mit einem alten Indiana Jones-Trick. Benutzen Sie einfach den alten Baum am Rande der Schlucht.

### **Dieser blöde Sternhart will Sophia und mich einfach nicht in den Tempel hinein gehen lassen. Woher bekommen wir den gesuchten Titel?**

Der Papagei lebt schon sehr lange mit dem Forscher zusammen und kennt natürlich auch all seine Geheimnisse. Sprechen Sie einfach das Federvieh an, und fragen Sie ihn nach dem Titel. Anschließend wenden Sie sich noch einmal an Sternhart und fragen ihn, ob Sie den Tempel nun erforschen dürfen.

### **Wie bekomme ich die Gravur abgelöst?**

Sie müssen eine Art Verdünner finden. Versuchen Sie es doch einmal mit dem Kerosin aus der Lampe von Sternharts Souvenirstand.

### **Wie kann ich Sternhart abschütteln?**

Das ist eine Aufgabe für Sophia! Bitten Sie Ihre Partnerin, sich ein wenig um Sternhart zu kümmern. Sobald die beiden mit ihrem Gespräch beginnen, sollten Sie sich davon schleichen.

### **Und was soll ich mit diesem ulkigen Teil nun anfangen?**

Benutzen Sie die Spiralegravur mit dem Tierkopf auf der linken Wand, und ziehen Sie dem Vieh anschließend an der Nase. Sternhart! So ein Dieb!

### **Kann ich ihn irgendwie aufhalten?**

Leider nein. Aber Sie werden ihn an späterer Stelle im Spiel noch einmal treffen. Schauen Sie sich doch einmal um, was Sternhart vielleicht hat liegen lassen.

### **Warum will Costa nur nicht mit mir sprechen?**

Weil er eben auf mehr Charme steht. Lassen Sie Sophia mit dem alten Kerl sprechen. Sie bekommt alle benötigten Informationen.

### **Was kann ich Costa für ein Geschäft anbieten?**

Der Forscher in Pension hat nur noch Atlantis im Kopf. Bieten Sie ihm doch die Aalstatue an, an der Heimdall in Island gearbeitet hat.

### **Wie gelange ich durch das Loch in der Decke in das darüberliegende Stockwerk?**

Sie müssen den Totempfahl unter das Loch stellen. Da der Holzstamm aber zu schwer ist, müssen Sie zunächst den Pfahl mit Mayonaise aus dem Kühlschrank Ihres Büros einschmieren. Anschließend läßt sich das Indianerkunstwerk recht einfach verschieben.

### **Wo finde ich nur den Schlüssel zu der alten verstaubten Kiste?**

Er befindet sich in der Urne in der obersten Etage. Schütten Sie die Asche aus, um an den gesuchten Schlüssel zu kommen.

### **Wie komme ich die Kohlenrutsche hinauf?**

Ohne Hilfsmittel kommen Sie das glatte Teil wohl kaum hinauf. Besorgen Sie sich den Kaugummi, der unter dem Stuhl in der Bibliothek klebt. Benutzen Sie das klebrige Ding, um die Rutsche hinaufzulaufen.

### **Wo finde ich denn den verlorenen Dialog von Plato?**

Es gibt drei mögliche Fundorte. Entweder im Raum mit dem Totempfahl, in der Bibliothek oder in dem Zimmer oberhalb der Kohlenrutsche. Im Raum mit dem Totempfahl müssen Sie zuerst die große Kiste zur Seite schieben, um an die alte staubige Kiste zu gelangen. Benutzen Sie diese Kiste mit dem Schlüssel. Nachdem Sie die

## 72 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Kohlenrutsche hinaufgeklettert sind, nehmen Sie sich die Katzenstatue aus Wachs mit und benutzen sie mit dem Ofen im darunter liegenden Raum. In der Bibliothek müssen Sie aus dem dreckigen Putztuch aus dem Keller und der Pfeilspitze aus dem Raum mit dem Totempfahl einen Schraubendreher basteln. Damit müssen Sie die Schrauben des umgestürzten Bücherregals lösen oder aber vom Raum unterhalb des Regals mit einem Stück Kohle gegen die Bücher schlagen, bis sich die Rückwand löst.



**Der Ladenbesitzer in Algier will von mir eine Steinscheibe sehen.**

**Was soll das für ein Teil sein?**

Versuchen Sie von Monsieur Trottier in Monte Carlo die besagte Scheibe zu bekommen. Doch bevor Sie aufbrechen, sollten Sie die häßliche Maske aus dem Geschäft an sich nehmen.

**Woher bekomme ich ein Ticket für den Ballon?**

Besorgen Sie beim Kaufmann einen leckeren Fleischspieß für den Bettler. Im Gegenzug für den Fleischspieß gibt Ihnen der Bettler ein Ballonticket.

**Wie kann ich den Ballon starten?**

Sie müssen das Seil durchschneiden. Um an ein Messer zu gelangen, müssen Sie mit Sophia zu dem Messerwerfer gehen. Dort überreden Sie Sophia, dem Messerwerfer zu assistieren. Benutzen Sie die Dialoge drei und eins, und stoßen Sie Ihre Partnerin, wenn sie gerade zu dem Messerwerfer schaut.

**Wie finde ich diesen Trottier?**

Fragen Sie sich auf der Straße nach ihm durch. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Revers. Zudem schmücken Alain Trottier eine Adlernase und graues Haar.

### **Was kann Herrn Trottier dazu bewegen, mit mir zu kommen?**

Als alter Atlantishase können Sie ihn mit den Sätzen eins, zwei, eins und drei zu einer Frage bewegen. Die Antwort auf seine Frage finden Sie in Piatos verlorenem Dialog. Beantworten Sie Alain seine Frage, und überreden Sie ihn mit den Sätzen zwei und eins dazu, mit Ihnen zu kommen.

### **Trottier ist jetzt bei uns oben. Was soll ich machen?**

Lassen Sie Sophia ihn in ein Gespräch verwickeln. Nehmen Sie sich derweil die Taschenlampe aus dem Schrank, öffnen Sie den Sicherungskasten und unterbrechen Sie den Strom. Benutzen Sie nun die Bettdecke, die Maske und die Taschenlampe, um Trottier einen Schreck einzujagen.

### **Wie finde ich mit der Karte von Omar denn die Ausgrabungsstätte?**

Nur die Nomaden können Ihnen weiterhelfen. Neben der Himmelsrichtung, sagen Ihnen die wandernden Wüstenbewohner auch, wie weit Sie laufen müssen. So bedeutet *weit* oder *bedeutend nach Süden*, daß Sie zwei Bildschirmseiten in Richtung unterer Bildschirmrand gehen müssen. Mit *einfach* ist eine Bildschirmseite gemeint, und mit *ein wenig in eine Himmelsrichtung* wird Ihnen gesagt, daß sich die Ausgrabungsstelle auf der Bildschirmseite befindet, auf der Sie zur Zeit sind.

### **Was soll ich an der Ausgrabungsstelle machen?**

Klettern Sie über die Leiter in die Ausgrabungsstelle. Hier unten ist es zwar sehr dunkel, aber mit einigem Geschick können Sie auch Ihren Tastsinn gut einsetzen. Rechts neben dem metallenen Ding finden Sie einen Schlauch und eine Tonkrug. Da das metallene Ding der Stromgenerator ist, der lediglich kein Benzin mehr besitzt, machen Sie sich mit Schlauch und Tasse bewaffnet auf den Weg nach oben. Der Tank des Trucks an der Ausgrabungsstelle hat noch etwas Benzin im Tank. Öffnen Sie daher den Tank des Trucks, und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Anschließend müssen Sie das Schlauchende in den Krug halten bzw. beides miteinander benutzen. Anschließend geht es wieder nach unten. Öffnen Sie den Metallverschluß am Generator, und gie-

## 74 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

ßen Sie das Benzin aus dem Krug in den Einfüllstutzen. Danach können Sie mit dem kleinen Ding aus Metall, das ist nämlich der Startknopf, die Lichtmaschine anwerfen.

### **Sophia ist weg. Wie finde ich sie wieder?**

Nachdem Sie jetzt Licht gemacht haben, können Sie sich etwas genauer umsehen. Sophia ist rechts vom Loch in einen Ausgrabungshohlraum gefallen. Mit der Schiffsrippe können Sie den porösen Dreck von der Wand kratzen. Den Holzstab vom Tisch müssen Sie in das Loch in der Mitte der Wand schieben und anschließend den Sonnenstein auf die Stange setzen. Anschließend müssen Sie sich die Steinscheibe genau anschauen, um sie richtig einzustellen.



### **Was ist denn die richtige Einstellung für den Sonnenstein?**

Wie in Piatos verlorenem Dialog nachzulesen ist, siehe dritte Büroklammer, müssen Sie den Sonnenstein so lange drehen, bis er sich genau über dem Horn oben befindet. Drücken Sie anschließend auf den Holzstab in der Mitte.

### **Woher bekomme ich eine Zündkerze und eine Verteilerkappe?**

Natürlich befindet sich im Generator eine Zündkerze. Wenn Sie Sophia bereits gerettet haben, können Sie den Generator ausschalten und das Motorteil ausbauen. Wenn Sie Ihre Partnerin noch nicht bei sich haben, sollten Sie sie zunächst befreien, denn Sophia hat die Verteilerkappe.

### **Was soll ich mit diesem bernsteinfarbenen Fisch an der Schnur?**

Wenn Sie an der Markierung mit der vierten Büroklammer in Flatos verlorenem Dialog nachgelesen hätten, wüßten Sie, daß es sich hierbei nur um einen Orichalcum-Detektor handeln kann, den Sie im weiteren Spielverlauf noch gut gebrauchen können.

### **Zwar habe ich auf Kreta den Sockel für den Sonnenstein ausfindig gemacht, doch ich kann nichts machen!**

Wenn den verlorenen Versen von Plato getraut werden darf, müßte Kreta einer der Außenposten von Atlantis gewesen sein. Wie in dem gleichen Buch weiterzulesen ist, ist hier neben dem Sonnenstein auch noch ein Mondstein nötig.

### **Wo ich schon einmal hier bin, würde ich gerne wissen, was dieses Wandgemälde darstellen soll?**

Es handelt sich um eine alte Karte des Stadtzentrums. Die Steinhaufen in der Stadtmitte, die Sie einfach nur umwerfen müssen, verbergen zwei Statuen. Der Kopf und der Schwanz des Bullen auf dem Gemälde stimmen mit denen der Bullenstatue im Stadtkern überein.

### **Und wo finde ich nun den Mondstein?**

Benutzen Sie das am Erdhaufen der Ausgrabungsstelle gefundene Fernrohr, um mit Hilfe der Hörner der beiden Statuen im Stadtzentrum den Fundort des Mondsteins ausfindig zu machen. Von der linken Statue aus peilen Sie das linke Horn und von der rechten Statue aus das rechte Horn der anderen Statue an. So entstehen zwei gestrichelte Linien, an deren Kreuzung Sie mit der Schiffsplanke nur noch buddeln müssen.

## 76 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

### Was ist die richtige Einstellung für Sonnen- und Mondstein?

Auch hier kann Ihnen Piatos verlorener Dialog weiterhelfen. Auf der Seite mit der dritten Büroklammermarkierung wird erläutert, daß Sie die selbe Einstellung wie schon in Algerien benutzen müssen. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus, und drücken Sie anschließend auf den Stab in der Mitte.

### Im Labyrinth schließt sich das Tor, wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe. Wie komme ich hier aus der Klemme?

Nehmen Sie erst einmal die beiden unproblematischen Statueköpfe an sich. Stellen Sie sich anschließend auf die andere Seite des Tores. Um nun an den dritten Schädel zu gelangen, benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf.

### Hey, da steht ja eine goldene Truhe. Doch wie komme ich an sie heran?



Dazu ist ein Hilfsmittel von Sternhart notwendig. Haben Sie schon seine Sachen gefunden? Dann sollten Sie einen genaueren Blick wagen und sich schließlich den Stab nehmen. Mit diesem können Sie den Block unter dem Gegengewicht entfernen. Anschließend müssen Sie in den Raum nach unten gehen und der Statue den Stab in den Mund schieben.

### Wie kann ich in den Raum unterhalb der Statue von Minotaurus gelangen?

In diesem Raum ist doch dieser bewegliche Teil des Bodens. Steht genug Gewicht auf dieser kleinen beweglichen Plattform, fährt sie als Aufzug ins Stockwerk darunter. Biten Sie doch einfach Sophia, sich zusammen mit Ihnen daraufzustellen.

**Diese Tür hat kein Schloß und keinen Knauf. Also komme ich auch mit einem Dietrich weiter. Was nun?**

Neben der Tür befindet sich doch ein Loch, durch das Indiana zwar nicht paßt, aber Sophia bequem hindurch schlüpfen kann. Von der anderen Seite läßt sich die Tür recht einfach öffnen. Zwar gehört etwas Überredungskunst dazu, daß Sie Sophia dazu bewegen können, durch das Loch zu klettern, aber mit der Dialogkombination der Sätze zwei, zwei, eins, vier und wieder zwei wird es schon klappen.



**Zwar hat Sophia nun endlich die Tür geöffnet, doch wir verirren uns immer und laufen im Kreis?**

In einem der Zimmer befindet sich, wie könnte es auch anders sein, eine Geheimtür. Diese können Sie mit Hilfe Ihres Orichalcum-Detektors ausfindig machen. Das »Gerät« zeigt immer auf die ihm nächste Orichalcumquelle, es sei denn, es ist durch Gold vor dem bernsteinfarbenden Fisch am Band abgeschirmt. Folglich müssen Sie zunächst alle Orichalcumkugeln in die goldene Kiste stecken und dann Sophia dazu bewegen, ihre Kette auch in das Kästchen zu stecken. Mit den Sätzen drei, drei, eins, eins und eins sollten Sie es schaffen. Schließen Sie anschließend die Schatztruhe, und lassen Sie sich durch den Detektor leiten.

**Wie kann ich Sophia befreien?**

In dieser Situation sieht es schlecht für Sie aus. Schließlich hat Kerner eine Pistole und Sie eben nicht. Geben Sie dem Schurken erst einmal die Schlüsselsteine. Die können Sie sich später zurückholen. Benutzen Sie lieber die Schiffsrippe, um durch die Felswand rechts wieder raus zu kommen.

## **78 Indiana Jones and the Fate of Atlantis**

**Ich bin im Kommandoturm des U-Boots eingesperrt.**

**Was soll ich hier denn tun?**

Solange es niemandem auffällt, können Sie das Boot steuern. Benutzen Sie deshalb die Sprechanlage, und ordnen Sie der Besatzung an, in den Bug zu gehen. Um das U-Boot richtig steuern zu können, müssen Sie sich auf der untersten Ebene einen Ersatz für den Steuerhebel des Höhenruders beschaffen. Dazu eignet sich der Stiel des Staubsaugers mit dem abgebrochenen Hebel recht gut.

**Nun will ich aber Sophia aus ihrer Gefangenschaft befreien.**

**Wie werde ich den Bewacher los?**

Gehen Sie hinter Sophias Zelle, und sprechen Sie durchs Gitter mit ihr. Mit den Sätzen drei und zwei überreden Sie Ihre Partnerin, die Wache abzulenken. Anschließend müssen Sie sich von hinten an die Wache anschleichen und Sophia ein Zeichen geben. Dabei können Sie, bis auf »Tolle Lederjacke.«, jeden Satz benutzen.

**Wie bekomme ich die Schlüsselsteine von Kerner zurück?**

Wenn Sie sich direkt hinter die eiserne Kiste stellen, können Sie ein Gespräch zwischen Kerner und Übermann belauschen. Dabei erfahren Sie, daß sich die gesuchten Steine in der eisernen Kiste im Nebenraum befinden. Zwar wissen Sie, wo die Steine sind, doch nun müssen Sie die Truhe auch noch öffnen. Dazu müssen Sie zunächst den Bierkrug aus Porzellan einsammeln und ihn dann auf der untersten Ebene mit Batteriesäure füllen. Gießen Sie die Säure über der Kiste aus.

**Jetzt habe ich scheinbar alles an Bord erledigt. Was kommt jetzt?**

Sie müssen das U-Boot in eine Öffnung am Grund des Meeres steuern. Doch leider ist die Lenkung abgeschlossen. Den Schlüssel finden Sie in einer eisernen Kiste neben dem Raum, in dem sich Kerner unterhält.

### **Ist das hier vielleicht dunkel. Gibt es hier keinen Lichtschalter?**

Naja, so etwas ähnliches, aber nicht so simpel. Tasten Sie sich zunächst durch das Dunkel, und stecken Sie alles ein, was zu finden ist. Die Leiter benutzen Sie an der Schräge im Stein. Die Steinkiste öffnen Sie und untersuchen dann den Stab darin. Benutzen Sie anschließend eine Kugel Orichalcum mit dem Stab: Licht!

### **Obwohl ich die drei Schlüsselsteine wie immer benutzt habe, geschieht einfach nichts. Woran liegt das?**

Wie in Piatos verlorenem Dialog schon beschrieben ist, müssen Sie von der bisher gewohnten Einstellung ausgehen, aber dann jeden Stein um eine halbe Drehung weiter drehen. Anschließend ist wie auch sonst der Stab in der Mitte zu drücken. Zusätzlich müssen Sie dann noch eine Kugel Orichalcum in den Mund der Statue legen.

### **Wie komme ich in die Räume, zu denen es keine Tür gibt?**

In den Zimmern mit Tür gibt es meist Luftgitter, hinter denen sich jeweils ein Nebenraum befindet.

### **Wie kann ich Sophia befreien?**

Leider ist der Wächter sehr, sehr stark. Werfen Sie doch einen Blick in den Nebenraum und dort eine Kugel Orichalcum in die Figur.

### **Muß ich irgend etwas im Lava- oder im Krabbenraum machen?**

Bei der Lava sollten Sie sich zunächst einmal ein Täßchen von der glühenden Flüssigkeit einstecken. Dazu und um die restliche Lava umzuleiten, müssen Sie am Sockel die gefüllte Tasse und dann den



## **80 Indiana Jones and the Fate of Atlantis**

Kopf der Statue mit den Platten benutzen. Im Krabbenraum müssen Sie natürlich eine Krabbe einstecken. Dazu müssen Sie etwas Eßbares in den Krabbenkäfig legen. Sollten Sie nichts zum Essen bei sich haben, verprügeln Sie einfach einen der Wächter, und stehlen Sie ihm sein Pausenbrot.

### **Was gibt es im Maschinenraum für mich zu tun?**

Werfen Sie zunächst einmal die Maschine an, indem Sie das bronzene Speichenrad auf dem Bolzen über der Statue benutzen. In den Trichter/Schornstein oben an der Maschine kippen Sie eine Tasse voller Lava, die Sie sich aus dem Lavaraum besorgt haben. Anschließend sollten Sie einmal schauen, was die Maschine in dem Fach unterhalb des Mundes auswirft.

### **Können die großen Flügeltüren im Wachraum geöffnet werden?**

Ja. Benutzen Sie dazu zweimal eine Kugel Orichalcum in der Aalstatue. Mit der ersten Kugel verschwindet das Wasser, mit der zweiten öffnen sich die Türen.

### **Wie kommt Sophia aus dem Käfig?**

Öffnen Sie die Tür, und geben Sie Sophia die Stange, die Sie im inneren Kreis gefunden haben. Sophia soll damit die Tür abstützen, bevor sie in die Freiheit klettert.

### **Womit kann ich den Oktopus ablenken?**

Das Tier liebt Krabben über alles. Glücklicherweise können Sie die Krabbe aus dem Krabbenraum nun an den Oktopus verfüttern und so ablenken.

### **Zwar bin ich selbst auf die Idee gekommen, das Floß mit Orichalcum zu betreiben, doch die Tore bekomme ich nicht auf!**

Oberhalb der Tore sehen Sie Spindeln. Die ersten beiden Tore lassen sich mit dem Sonnenstein öffnen, die folgenden mit anderen Schlüsselsteinen.

**Die Tür im mittleren Ring bekomme ich nicht auf.**

**Gibt es denn überhaupt einen Weg, diese Tür zu öffnen?**

Ja, Sie müssen lediglich zuerst den Roboter an der Seite reparieren. Dazu benötigen Sie das bronzene Getriebe, das bronzene Speichenrad, das Teil von dem Wachroboter aus dem Verlies und das halbmondförmige Getriebe. Öffnen Sie dazu zunächst die Brustplatte der Maschine, und fertigen Sie das Gerät dann anhand der Bauanleitung aus dem Schrank, in dem Sie das halbmondförmige Getriebe gefunden haben. Zunächst müssen Sie das bronzene Speichenrad auf die mittlere Achse setzen und dann das Teil vom Verliesroboter darauf bauen. Anschließend muß das halbmondförmige Getriebe auf den beiden Keilen befestigt werden. Da der rechte Arm des Roboters defekt ist, müssen Sie den linken Arm über die Kette mit dem Ring an der Tür verbinden. Anschließend müssen Sie das bronzefarbene Getriebe nach oben links auf den Keil setzen, um den Arm nach vorn zu bewegen, oder aber nach unten links auf den Keil, damit sich der Ausleger des Ungetüms in die andere Richtung bewegt.

**Sophia ist von diesem Nur-Ab-Sal besessen.**

**Wie kann ich ihr diesen Typen wieder austreiben?**

Sie müssen Sophia mit einem Trick die Kette abjagen. Schauen Sie ihr tief in die Augen, und benutzen Sie dann eine Kugel Orichalcum mit der Öffnung des Medailons. Wenn Sophia nun die Kette in die Luft hält, müssen Sie schnell reagieren und mit dem goldenen Kästchen die Kette in Ihr Gewarsam nehmen.



**Was kann ich mit der Maschine anfangen?**

Benutzen Sie das Zepter aus dem Raum mit der Lavagrube als Ersatz für den Hebel, der links in den Schlitzen gesteckt haben muß. Um die Tür abzustützen, müssen Sie den Stab benutzen. Um die Maschine einzuschalten, müssen Sie sich die Zeichnung

## 82 Indiana Jones and the Fate of Atlantis

auf der Wand im Flur anschauen, für die korrekte Bedienung das Gemälde neben der Maschine.

### **Wie komme ich durch den inneren Ring?**

Glücklicherweise können Sie die Verbindungen zwischen den Türen aufschreiben und auch die langen Treppen genauer untersuchen.

### **Wie kann ich nur das Lavafeld überqueren?**

Immer, wenn ein Lavafeld betreten wird, zerbröseln die Felder davor und verschwinden. Drücken Sie einfach die Pausetaste, und überlegen Sie sich einen eigenen Weg.

### **Wie muß ich zu guter Letzt die Schlüsselsteine benutzen?**

An einer Wand beim Lavafeld finden Sie eine große Darstellung von Schlüsselsteinen, die Sie an dieser Stelle nachstellen müssen.

### **Was soll ich gegen Übermanns faulen Zauber machen?**

Nachdem Sie auf der Plattform stehen, sollten Sie den bösen Nazi mit den Sätzen drei, zwei, drei, vier, drei, zwei und schließlich eins von seinem Vorhaben abbringen.

# III. Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge



## Wenn Du die lange Geschichte hören willst, ...

Dann gut: Es begann alles auf Scabb Island. Einige meiner Piratenfans wollten unbedingt noch mal die Story von meinem Sieg über LeChuck hören ...

### **Das Largo-Embargo**

Tief in der Karibik auf Scabb Island. In der Sternennacht leuchten die Flammen eines Lagerfeuers. Um das lodernde Feuer sitzen zwei wild und wüst aussehende Piraten und ich. Meine beiden Freunde trinken, essen und lauschen meiner Story von der Ver-

## 84 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

nichtung des wohl grausamsten Piraten, den die Welt jemals gesehen hat: LeChuck! Kaum bin ich mit dem wohl spannendsten Abenteuer am Ende angelangt, beginnen die Piraten zu lästern. Undank ist der Welten Lohn! Also erzähle ich den beiden, daß ich den wohl größten Schatz seit Menschengedenken suche. Die Piraten wissen auf Anhieb, daß ich Big Whoop meine. Schadenfroh erklären sie, daß auf dieser Insel kein Schatz existiert - als ob ich das nicht selber wüßte. Das Abenteuer konnte beginnen!

Ich will über die Brücke nach Woodtick und begegne dem kleinen und ungemein freundlichen Largo LaGrande zum ersten Mal. Er macht mich darauf aufmerksam, daß hier eine Gebührenordnung existiert. Er ist mir sogar behilflich, meine Gebühren zu zahlen, indem er mich schlicht und einfach bis aufs Hemd ausraubt. Meine Erkenntnis mit den Traveller Cheques ist also zu spät gekommen. Ich wende mich in Richtung Stadt.

Im ersten Haus arbeitet ein Zimmermann. Der freundliche Mann erläutert, daß Largo nur mit einer Voodoo-Puppe beizukommen ist. Er selbst hat aber nicht den Mut dazu, sich eine solche zu basteln. Ich verlasse diesen gastlichen Ort und sehe mich weiter um. Durch eine Luke erreiche ich eine Kneipe im Inneren des Schiffes. Der Barkeeper unterhält sich freundlich mit mir. Auch er macht mich auf eine Voodoo-Puppe aufmerksam, als Largo LaGrande die Treppe heruntergestieft kommt. Der despotische Giftzwerg trinkt seinen Drink auf ex und spuckt an die Bordwand. Zum Begleichen seiner Rechnung verlangt er vom Barkeeper das gesamte Geld aus der Kasse. Dabei erfahre ich nebenbei, daß er dieses Spielchen regelmäßig treibt. Er verläßt die Kneipe, ohne zu löhnen. Dies gibt mir doch zu denken, und ich verlasse kurz nach Largo die Kneipe.

Als nächsten besuche ich Wally B. Feed, den Kartographen. Auch er informiert mich über Largo in den bekannten Tönen. Ich erfahre außerdem, daß Largo die gesamte Insel mit seinem Embargo beglückt. Eine wahre Fundgrube ist der Junge. Er erzählt mir, daß der elende Dieb LaGrande



wahrscheinlich das Hotel exklusiv unter Vertrag genommen hat. Nach meinen Begegnungen mit diesem Typ werde ich das Hotel also meiden.

Wally beschwert sich über Umsatzeinbrüche durch Largos zweifelhaften »Schutz«. Ich muß etliche Zweifel an meiner Redlichkeit ausräumen, bevor mir Wally etwas über Big Whoop erzählt. So weiß ich, daß vier Überlebende einer Schiffskatastrophe den sagenumwobenen Schatz fanden, nachdem sie auf einer Insel angespült wurden. Sie zeichneten sich eine Karte, die sie in vier Teile rissen. Wer diese vier Personen waren, weiß natürlich nur die Legende. Wally macht aber noch den interessanten Ausspruch, daß er imstande ist, anhand der Inselform den Namen und die genaue Lage der Schatzinsel zu bestimmen.



Ich verlasse Wally und sehe mich noch etwas in der Stadt um. Dabei komme ich zur Wäscherei, die auch einigen Piraten als Schlafplatz oder, wie sie behaupten, als Basis für Performancekünstler, die sie sein wollen, dient. Die Jungs hatten Pech mit ihrer letzten Investition und warten jetzt auf morgen, oder übermorgen, oder ...

Ich erfahre noch, daß die Ratte den Piraten gehört. Der Wäscher Mad Marty bekommt laut diskreter Eigenwerbung jeden Fleck aus verschmutzter Wäsche. Er rückt saubere Wäsche aber nur gegen Vorlage eines Abholscheines wieder heraus. Was nun?

Ich will weg von dieser Insel. Largo steht dem Plan im Weg. Ergo, Largo muß beseitigt werden, damit ich verschwinden kann. Das Lösungswort für dieses Problem: Voodoo-Puppe!

Ich verlasse die freundlichen Leute der Stadt und suche auf der Insel nach Zeichen, die etwas mit Voodoo zu tun haben könnten. Im Sumpf sehe ich ein Schild mit einem Hinweis auf Voodoo-Zauber: Internationaler Markt für Mojo. Ich steige also in den bereitliegenden Sarg und rudere zur Hütte der Voodoo-Tante. Ich bin natürlich darauf vor-

## 86 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

bereitet, daß sie mich noch aus dem ersten Monkey Island-Adventure kennt und mit meinem vollen Namen begrüßt. Von ihr erfahre ich zum Beispiel auch, daß Largo früher die rechte Hand von Geisterkapitän LeChuck war. Das erklärt auch die Angst der einfachen Leuten in der Stadt. Die Hexe drückt mir eine Besorgungsliste mit Zutaten zum Bau einer Voodoo-Puppe in die Hand. Gleichzeitig erklärt sie mir die Bedeutung der einzelnen Punkte.

Mit der Liste mache ich mich also wieder auf den Weg nach Woodtick. Gerade will ich die Brücke überqueren, als mir im Ortsschild der Spaten ins Auge sticht: Graben? Leichenteil!

Beobachtet mich jemand? Nein. Okay, ich nehme den Spaten und mache mich auf den Weg zum Friedhof. Eine genaue Inspektion des Gräberfeldes ergibt schon recht bald ein zufriedenstellendes Ergebnis: Ich stoße auf das Grab des Opas von Largo LaGrande. Der Teufel von See, Luft und Land, Marco Largo LaCrande, liegt hier begraben. Frisch ans Werk! Mit dem Spaten wird der Ahne des Giftzwerges ausgebuddelt.



Ich mache mich auf den Rückweg nach Woodtick, den Oberschenkelknochen vom LaGrande-Teufel im Reisegepäck. Der erste Punkt auf der Voodoo-Besorgungsliste kann also abgehakt werden. Was brauche ich sonst noch? Die Körperflüssigkeit! Bei meinem ersten Besuch in der Kneipe hat Largo doch, wohlgezogen wie er nun mal ist, an die Wand gespuckt. Wie soll ich aber die eklige grüne Spucke transportieren? Hatte nicht Wally, der Kartenzeichner, etliche unbeschriebene Blätter Papier in seinem Haus herumliegen? Ich besorge mir bei Wally also ein Blatt Papier und gehe zur Kneipe. Dabei komme ich an einem Schild vorbei, das meine Aufmerksamkeit auf sich zieht: »Job zu vergeben. Wochenlohn im voraus. Unten nachfragen.« In der Kneipe frage ich den Barkeeper nach dem Job. Der erzählt mir, daß der Job schon vergeben ist, er nur vergessen habe, das Schild zu entfernen. Währenddessen bewege ich mich unauffällig zur

Wand. Mit dem ergaunerten Papier kassiere ich die Spucke an der Wand. Punkt zwei auf der Liste ist erledigt. In der Kneipe steigt mir der Geruch nach Essen in die Nase. Es riecht verführerisch gut, aber den Kneipier danach fragen? Nein! Ich steige vorsichtig durch das offene Fenster ein und sehe den Koch bei der Arbeit. Also keine Suppe! Beim Verlassen der Küche fällt mir ein Messer auf, das da ganz allein herumliegt. Armes Messer komm mit mir, dann frierst du auch nicht. Ich verlasse die Küche

also mit einem neuen Schatz im Reisegepäck und begeben mich zu Largos Hotel.



Wie soll ich bloß an seine Haarlocke kommen? In seinem Hotelzimmer könnte etwas sein, aber dazu muß ich am Hotelier vorbei. Der Kerl paßt ganz schön auf. Gar keine Chance?

Der Alligator ist unruhig. Er zappelt da am Seil hin und her. Halt! Seil! Ich habe doch ein Messer. Sich dem Alligator zu nähern,

ist kein Problem. Ich schneide seine Leine durch, und das Vieh saust davon wie vom wilden Affen gebissen. Der Hotelier ist sofort hinter seinem Haustierchen her, und damit habe ich freie Bahn. Warum war das Tierchen nur so zappelig und nervös? Ein Blick in den Freßnapf: Igitt, armes Reptil. Käsereste! Damit beim nächsten Mal ordentliches Futter in den Alligatormagen kommen kann, nehme ich die Käsereste gleich mit. Im Gästebuch, das der Hotelier dankenswerterweise geöffnet auf dem Tresen liegen ließ, sehe ich, daß Wally mit seiner Behauptung, daß Largo LaCrande vermutlich der einzige Gast sei, hundertprozentig richtig lag. Keine Zeit verlieren! Ich stiefel in die Höhle des Löwen. Whow! Um diesen Zustand von Chaos und Unordnung zu erlangen, muß man schon ein begnadeter Künstler sein! Augen zu, Augen wieder auf, und mein Blick fällt auf den Nachttisch. Sauber auf einen Styroporkopf gezogen steht dort die Langhaarperücke des Beschützers der Piraten und Seeteufel. Schnell verstaue ich den Ersatzskalp in meinem Gepäck und verlasse diese Räuberhöhle. Mir fehlt also nur noch der Faden aus einem Kleidungsstück. Ich versuche mein Glück noch einmal bei der Wäscherei. Trotz seiner Probleme beim Zuhören, weigert sich Maaad Marty standhaft, Wäsche ohne Abholschein

## 88 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

herauszurücken. Dazu diese Ratte! Ewig rennt sie vor den Füßen hin und her. Als ich ihren Weg verfolge, sehe ich den Eimer. Also wenn ich dem Giftzwerg die Klamotten versaue, wird er diese ja wohl reinigen lassen. Vielleicht komme ich durch Zufall an seinen Wäscheschein und dann an seinen Anzug. Im Sumpf besorge ich mir die Zutaten für meine »Piratenfalle«, nämlich einen Eimer Schlamm, und gehe zum Hotel.

Da der Hotelier anscheinend immer noch sein Haustierchen jagt, habe ich keine Probleme, das Zimmer von Largo zu erreichen. Ich schließe die Tür auf und steile den Eimer oben auf den Türrahmen. Um das Schauspiel nicht zu verpassen, verstecke ich mich hinter der Garderobe. Kaum habe ich mich versteckt, stößt Largo



LaGrande seine Zimmertür auf und bekommt eine Fangopackung verpaßt. Seinen Kommentaren ist zu entnehmen, daß er daran denkt, den Organisator dieser Schlammfete riesig zu belohnen. Ich verfolge Largo auf seinem Weg zur Wäscherei. Dort angekommen, kann ich noch den Rest seiner Unterhaltung mit Maaad Marty aufschnappen. Meine Neugier macht sich nicht bezahlt. Als der Giftzwerg einsieht, daß der Wäscherbesitzer doch etwas schwer hört, beauftragt er mich, dem Wäscher klarzumachen, daß er die Sachen bis spätestens heute nacht sauber wiederhaben will. Pflichtbewußt wie ich bin, führe ich diesen Auftrag natürlich nicht aus. Ich eile statt dessen in Largs Hotelzimmer. Nach einigem Suchen entdeckte ich den Wäschezettel hinter der Zimmertür. Hoffentlich bekomme ich jetzt das letzte Stück auf meiner Voodoo-Puppe-Besorgungsliste. Leicht erstaunt nehme ich die Tatsache zur Kenntnis, daß Largo einen perlweißen BH trägt. Jetzt habe ich die Rohstoffe für die Voodoo-Puppe zusammen. Ich mache mich auf den Weg zur Voodoo-Zauberin, um ihr die Zutaten für die Puppe zu bringen.



In ihrer Hütte sehe ich mich erst einmal etwas um. Soviel Krimskrams auf einem Haufen habe ich vorher nur bei der Voodoo-Tante auf Melee Island gesehen. Neben dem Totenkopf liegt ein Seil. Das sieht recht brauchbar aus. Ich stecke es vorsichtshalber einfach ein. Dann betrete ich den Zauberraum. Die Hexe hat mich schon erwartet und verlangt die Zutaten, die ich ihr sofort gebe. Die Herstellung selbst erfolgt in meinem Beisein und unter Zugabe von diversen Gewürzen und Aromastoffen. Die Puppe wird in einem Voodoo-Shaker geschaffen. Das Ergebnis sieht Largo LaCrande sogar ein wenig ähnlich. Die Lady warnt mich aber sofort: »Nicht alle Zutaten der Puppe waren optimal. Sie funktioniert nur auf sehr kurze Distanz. Das heißt, du mußt sehr nah an Largo herankommen.« Ich stecke die Puppe und die dazugehörigen Voodoo-Nadeln ein und begeben mich in meinem achteckigen Boot zur Küste zurück. In Woodtick angekommen, stürme ich in Largos Hotelzimmer. Der Giftzwerg begrüßt mich recht zuvorkommend, und als Gegengruß ziehe ich die Voodoo-Puppe samt Nadeln aus meinem Gepäck. Largo wird auf einmal recht zahm. Durch einige Stiche zu mutig geworden, muß ich Largo natürlich noch erzählen, wer ich überhaupt bin: der Bezwiner von LeChuck. Dummerweise zeige ich ihm als Beweis den lebenden Bart des Piraten, den ich immer bei mir trage. Largo nutzt die Situation natürlich sofort aus und klaut mir den Bart.



Er verschwindet mit der Prophezeiung, daß mit dem Bart die Auferstehung von LeChuck möglich gemacht wurde. Ausgerechnet die Voodoo-Lady bestätigt diese düstere Ankündigung. Sie gibt mir allerdings die Hoffnung mit auf den Weg, daß Big Whoop mich vor der Rache des Superpiraten bewahren wird. Außerdem versorgt sie mich mit einem Buch über den

sagenumwobenen Schatz. Sie eröffnet mir natürlich auch noch, daß sie dieses Buch in meinem Namen in der Bibliothek auf Phatt Island ausgeliehen hat. Nette Leute hier!

Ich fahre also zurück zur Küste und gehe diesmal zu meinen Piratenfans ans Lagerfeuer. Als ich den beiden erzähle, daß Largo LaGrande Geschichte ist, fallen die bei-

## 90 Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

den nicht gerade um vor Freude. Sie erklären mir nur, daß Captain Dread als einziger die Möglichkeit hat, die Insel zu verlassen. Ich mache mich also auf den Weg zum Captain. Unterwegs liegt ein Stock am Wegesrand, den ich mitnehme. Wer weiß, wofür der gut sein kann? Captain Dread treffe ich in seinem Hausboot auf der Halbinsel. Ein Smalltalk mit ihm stellt mich vor folgendes Problem: Bei einer früheren Fahrt hat er seinen Segel-Talisman verloren, und ohne dieses »Auge, das die Welt gesehen hat« will er nicht lossegeln. Als er den Namen nennt, fällt mir blitzartig das Monokel vom Kartenzeichner Wally ein. Es glitzerte auch so schön, wenn er es abnahm. Ob das ein guter Ersatz wäre? Ich besorge also das Monokel und lasse Wally ziemlich blind zurück. Hoherfreut akzeptiert der Captain das Monokel als neuen Glücksbringer. Er macht mir jedoch sehr schnell klar, daß er ohne Gold keinen Handschlag tun wird. Ich beiße also in den sauren Apfel und gehe wieder mal nach Woodtick. Eine Frage beim Barkeeper ergibt, daß der Job immer noch vergeben ist. Um auf fruchtbare Gedanken zu kommen, besuche ich die Piraten bei der Wäscherei. Ich besorge für einen von ihnen Holzpolitur. Zum Dank erhalte ich ein Goldstück zum Lohn.

Auf einmal kommt mir die zündende Idee: Mit einer aus dem Eimer, dem Stock, dem Seil und den Käseresten als Köder selbstgebauten Falle fange ich die Ratte, stecke sie in die Suppe, der Koch wird gefeuert ...

Genauso mache ich es dann auch. Mit dem im voraus gezahlten Wochenlohn gehe ich dann zu Captain Dread. Der freut sich riesig, daß wir nun los können. Ich bekomme eine Karte, um zu entscheiden, welche Insel wir ansteuern sollen. Ich wähle mir Phatt Island zum Ziel. Das Hausboot des Captain ist hochseetüchtig, also stechen wir sofort in See.



### Die vier Kartenteile

Ich vertrete nämlich die Ansicht, daß eher ein fetter diktatorischer Gouverneur als eine schöne wehrlose Frau die nächste Verbindung zum Piratenschatz sein könnte. Von Captain Dread erfahre ich außerdem, daß auf Booty Island Tag für Tag Fasching ist. Da muß ich auch mal feiern gehen. Der

rechnet jetzt noch ein Wärter neben mir stehen. Er erkennt mich sofort. Ausreden wären sinnlos. Er überzeugt mich gründlich, daß es für mich gesünder ist, zuerst dem Gouverneur der Insel einen Besuch abzustatten.

Wir betreten das Audienzzimmer seiner Fettinez. In seinem Bett liegend, geruht er, mich zu empfangen. Das Gespräch mit ihm führt zu dem erschütternden Ergebnis, daß LeChuck wieder lebt. Er hat eine hohe Belohnung auf meinen Kopf ausgesetzt, und der widerliche Fettkloß im Bett vor mir will sich diese Belohnung liebend gern verdienen. Damit sich an meiner guten Verfassung bis zur Übergabe an den Superpiraten nicht so sehr viel ändert, beschließt der Dickwanst, mich im Gefängnis der Insel zu konservieren.

Der Wärter führt den Befehl auch aus. Er verschwindet aber wieder und verabschiedet sich von dem Bluthund Walt mit der Zusage, die Elf-Uhr-Wache zu übernehmen. Leider vergißt er, dabei auf ein genaueres Datum einzugehen. Ob meinem Zellennachbarn dem Skelett ähnliches passierte wie mir? Da der Hund auf keinerlei Annäherungsversuche eingeht, sehe ich mich erst mal in der Zelle um. Unter der steinharten Matratze finde ich einen Stock. Mit Hilfe des Stocks bearbeite ich das Skelett, bis ich einen Knochen habe. Ich locke den Bluthund in Zellennähe und gebe ihm den Kno-

## 92 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

chen. Aus Freude darüber läßt das Tierchen den Zellenschlüssel fallen, nimmt den Knochen und verschwindet. Ich angele nach dem Schlüssel, öffne die Zellentür und gehe erst einmal zum Regal. Hier finde ich die Umschläge mit den Besitztümern der Gefangenen. Im Umschlag meines Zellennachbarn befindet sich außer einer Orgel auch noch eine Banane. Sein Name war Gorilla. Ich stecke sowohl seinen als auch meinen Umschlag ein und verlasse dieses ungastliche Gemäuer.

Vorsichtig sehe ich mich im Hafen um. Da kein Wächter in der Nähe ist, steuere ich auf die erste Gasse zu. Am Ende der Gasse ist ein Glücksrad aufgebaut. Kann man hier etwas gewinnen? Der Glückspilz, der vor mir hier war, kann unter drei Gewinnen wählen. Er wählt den Geldgewinn. Ich bin sehr erfreut, als ich höre, daß es auch eine Einladung zur Karnevalsfete zu gewinnen gibt. Woher kommt der Glückspilz? Ob er mir einen Tip geben wird? Ich verfolge ihn in die nächste Gasse. Dort verstecke ich mich erst einmal.



Ich kann ein recht eigenartiges Ritual beobachten: Der Mann klopft an eine Tür, und es öffnet sich eine Klappe. Der Mann verlangt nach der nächsten Gewinnzahl. Eine Stimme fragt nach dem Paßwort, und dann erscheint eine Faust, die eine Anzahl Finger hochhält. Danach folgt ein Gespräch zur Ablenkung, und die Faust zeigt nun eine zweite Zahl an. Ich durchschaue den Code sofort. Nur die zuerst gezeigte Zahl ist wichtig. Man muß diese nennen und bekommt dann die nächste Gewinnzahl für das Glücksrad genannt. Als der Mann mit der nächsten Zahl verschwunden ist, klopfe ich an. Nach einem Einführungsritual bekomme ich die erste Gewinnzahl genannt. Ich spiele sie aus und gewinne die Einladung. Danach wiederhole ich dieses angenehme Spielchen noch zwei Mal. Nachdem ich den dreitägigen Urlaub auf Hook Island und den Beutel mit Gold gewonnen habe, ist der gesamte Gewinn ausgeschüttet, so der Croupier. Der schützt sich vor weiteren Fragen, indem er ganz einfach in den Untergrund verschwindet. Ich sehe mich also weiter im Hafen um.

Ein Angler auf der Pier erregt meine Wißbegierde. Das Schwätzchen artet schnell in wüstes Anglergespräch aus. Dann schließe ich mit dem Angeber eine Wette ab, von der ich zur Zeit noch gar nicht wissen kann, ob ich sie gewinne. Wenn nicht, igit roher Fisch! Aber wenn doch, bin ich auf die Angel des Typen scharf. Die Einladung zum Faschingsball brennt in meinen Taschen. Ich steche also wieder mit Captain Dread in See, diesmal mit Booty Island als Ziel.

Der Captain nimmt mal wieder den (fast) direkten Weg, wir kommen aber an. Liebe Elaine, habe ich dir eigentlich schon für das schöne, lila Kleid gedankt, das du für mich



reservieren liebst? Ich habe jedenfalls erst einmal geschluckt. Dann nehme ich das Kleid und verlasse diesen obskuren Kostümverleih. Draußen steht dann diese Frau, die Reisen auf einem Schiff mit gläsernem Boden anbietet. Die gute Frau heißt Kate Capsize. Ich nehme ein Flugblatt und mache mich auf den Weg zur Karnevalsfete. Der Wächter am kleinen Haus besteht natürlich darauf, daß ich das

Kostüm anziehe. Sein dämlicher Kommentar begleitet mich zum Haus. Er meint außerdem, daß die Stiefel hervorragend zum lila Kleid passen würden, läßt mich allerdings passieren.

Auf der Party dann das übliche Gesülze. Mein Blick fällt auf die Karte über dem Kamin. Es scheint ein Teil der Schatzkarte zu sein. Ich nehme die Karte an mich, dann verlasse ich das Haus. Ich will mich gerade empfehlen, als mich der Hund stellt. Ich staune nicht schlecht, als der Gärtner den Hund dann mit Guybrush anredet. Er sagt, daß der Hund zwar blöd und trottelig ist, aber alles erschnüffelt, was der Gouverneurin gehört. Den weiteren Verlauf kennst du ja. Du hast mir damals einfach nicht geglaubt. Warum mußtest du die Karte aus dem Fenster werfen? Na, egal. Ich bin auf einmal wieder unten bei der Party. Durch die Tür stürme ich nach draußen, denn ich will die Karte haben. Kaum sehe ich das Ding, fliegt es auch schon weg. Dein Hund geht mir mit seinem Gebelle ganz schön auf den Geist. Ich gehe zurück

## 94 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

in dein Zimmer, finde dich dort aber nicht mehr. Nur das Ruder an der Wand lasse ich mitgehen.

Ich verlasse das Haus endgültig. Dein Hund ist schon wieder mit Bellen zugegangen. Ich nehme ihn ganz einfach in meinem Gepäck mit. Bei einer Inspektion des Grundstückes stoße ich auf den Hintereingang. Die Tür führt direkt in die Küche.

Ein unfreundlicher Geselle pflaumt mich sofort an.

Also gehe ich wieder. Draußen steht eine Mülltonne, die ich in meiner Wut umstoße. Daraufhin kommt der Koch aus der Küche gedüst und brüllt herum. Er verfolgt mich um das gesamte Haus, hat aber keine Chance gegen mich. Ich komme also als erster wieder beim Personaleingang an. Ein Blick in die Küche, und ich kann die schönen, großen Fische in der Schale auf dem Tisch sehen. Da noch eine Wette offen ist, bediene ich mich und verschwinde vom Grundstück.

Im Hafen von Ville de la Booty gehe ich an Bord von Captain Dreads Schiff. Wir stechen sofort in See. Unser Ziel ist Phatt Island. Dem Angler drohen fast die Augen aus dem Kopf zu fallen, als ich ihm den riesigen Fisch präsentiere. Er versucht sich herauszureden. Nach kurzem Hick Hack gibt er jedoch zu, verloren zu haben. Ich mache mich mit der Angel auf den Weg zum Schiff. Captain Dread und ich fahren nach Booty Island zurück. Ich will endlich das erste Viertel der Karte in meinen Händen halten!

Auf Booty Island beeile ich mich, zu den Klippen zu kommen. Ich angele nach der Karte. Alles geht gut. Ich erwische das Kartenteil und spule die Angelschnur auf. Es fehlen noch etwa eineinhalb Meter, als eine vorbeifliegende Möwe mir die Karte



vom Angelhaken klaut. Ich verfolge den fliegenden Dieb zu einem sehr hohen Baum. Der Stamm ist mit Löchern gespickt, und da in einem der Löcher eine Planke steckt, begreife ich deren Sinn sofort. Ich versuche, das bei dir geborgte Ruder in das nächste freie Loch zu stecken. Es funktioniert. Ich gehe über die Planke auf das Ruder. Prompt bricht der Stiel durch. Ich muß also doch abnehmen! Durch den Absturz werde ich wohl besinnungslos, denn ich habe einen sehr komischen Traum - davon später vielleicht mehr.

Als ich erwache, erinnere ich mich an das Ruder. Jetzt ist es also kaputt. Kann mein Bekannter, der Zimmermann auf Scabb, vielleicht helfen? Wir fahren also nach Scabb Island, und der Zimmermann repariert das Ruder. Er behauptet, daß das Ruder jetzt besser als neu gekauft ist. Ich beeile mich, zum großen Baum zurückzukommen. Dort teste ich sofort das Ruder. Ich stecke es in das nächste freie Loch, steige auf die Planke, dann auf das Ruder. Es hält. Ich ziehe die Planke aus dem Loch, stecke sie ins nächste freie Loch usw. bis ich den Wipfel erreicht habe. Ich staune nicht schlecht, als ich dort auf drei Baumhütten stoße.

Direkt in der ersten Hütte finde ich einen wahnsinnig hohen Haufen Altpapier. Ob dort das Kartenteil dazwischensteckt? Wenn ich diesen Stapel allein durchsuchen muß, bin ich in Wochen nicht fertig. Plötzlich erinnere ich mich an die Worte des Gärtners im Garten der Gouverneurin: »Der Hund erschnüffelt alles, was der schönen Elaine gehört.«



Also hole ich den vierbeinigen Guybrush aus meinem Reisegepäck und setze ihn auf das Papier an. Er verschwindet auch prompt im Stapel. Kurze Zeit später taucht er wieder auf und hat das Kartenteil in der Schnauze. Weil er die Karte widerstandslos mir überläßt, schicke ich ihn zum Dank wieder nach Hause. Siehe da, das schlaue Tier kapiert und verschwindet sofort. Ich sehe mich noch etwas in den

## 96 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

verlassenen Baumhütten um. In der letzten entdecke ich ein Teleskop, das ich natürlich nicht hier verrotten lasse. Mit meinen neuen Schätzen im Reisegepäck klettere ich wieder vom großen Baum auf den Boden. Dort ziehe ich das verstärkte Ruder und die Planke aus den Löchern. Ich nehme auch diese Utensilien mit.

Das erste Kartenteil habe ich jetzt. Aber wo sind die anderen drei Teile? Kann mir das Buch darüber Auskünfte geben? Ich schaue hinein und bleibe so schlau wie vorher.

### Kartensuche mit Schiff und Grips

Ich nehme mir also das Buch zur Brust. Zusammengefaßt steht dort nachzulesen, daß es vier Piraten gab. Diese vier haben den Schatz angeblich auf Inkey Island vergraben. Der Schatz ist mit etlichen Fallen gesichert. Die komplette Karte wurde in Viertel gerissen. Jeder bekam ein Teil. Jetzt bin ich der Besitzer eines Viertels. Drei Teile fehlen also noch.

Rapp Scallion, der Koch, kam bei einem Brand in seiner Würstchenbude ums Leben. Der Kabinenjunge Young Lindy verdiente zuerst richtiges Geld, ging dann aber wieder Pleite. Mister Rogers war der Maat. Er setzte sich auf einer Insel bei Phatt Island zur Ruhe. Er verschwand unter recht mysteriösen Umständen bei der Zubereitung eines superstarken Grog. Captain Marley schließlich lag bei einer Segelregatta in Führung. Er segelte in eine Nebelwand und war verschwunden. Das Buch hilft zur Zeit also auch nicht viel weiter.

Ich tappe also nach Ville de la Booty zurück. Im Ort schaue ich mich ein wenig um. Da das auch nicht das meiste bringt, gehe ich in einen Antiquitätenshop. Als erstes macht mich das Schild, das vor dem Papagei warnt, neugierig. Ich kaufe es mir. In diesem Laden entdecke ich ein weiteres Kartenteil. Der Händler verlangt nur sechs Millionen Goldstücke dafür. Eine Lapalie für Rockefeller, für mich aber zur Zeit unerschwinglich. Als Ersatz kommt eventuell



noch die Gallionsfigur eines versunkenen Schiffs mit Namen Mad Monkey in Betracht. Wann das Schiff wo untergegangen ist, kann der gute Mann mir aber leider nicht sagen. Ich sehe mich also noch etwas um. Der Spiegel des Papageis reizt mich. Da ich aber nicht weiß, wie ich das gute Stück in meinen Besitz bringen kann, verlasse ich den Laden, nachdem ich mir eine blitzblanke Säge zugelegt habe. Um mein Hirn ein wenig zu lüften, fahre ich mit Captain Dread ziellos durch die Gegend. Mein Blick streift eine Tüte mit Papageienfutter. Ob ich damit das Tier in der Antiquitätenhandlung austricksen kann? Warum eigentlich nicht? Ich stecke die Tüte also in mein Gepäck und mache mich mit dem Captain auf den Weg nach Phatts Island.

In der Bibliothek muß ich mir erst einen Probeausweis ausstellen lassen, danach darf ich mir Bücher aus dem Karteikasten auswählen. Die Bibliothekarin erzählt mir noch, daß ich mir im Höchsthalle vier Bücher gleichzeitig ausleihen darf.



Ich suche also im Karteikasten nach interessanter Literatur. Unter »S« wie Schiffswracks finde ich einen Wälzer mit dem Titel »Berühmte Untergänge«. Neugierig, wie ich bin, suche ich weiter. Unter »D« wie Durst finde ich den Titel »Mix mir 'nen Grünen«. Da der Titel mich an Largo erinnert, nehme ich dieses Buch auch mit. Ich fahre also nach Booty Island zurück.

Dort versuche ich, einen Spuckwettbewerb zu gewinnen, versage aber kläglich trotz der Literatur des Spuckweltmeisters. Ich begeben mich also noch einmal in den kleinen Antiquitätenladen. An einer Wand hängt ein schönes Nebelhorn. Eventuell kann man mit diesem Horn den Spuckwettbewerb manipulieren. Ich kaufe also das gute Stück. Weil mir der Spiegel so gut gefällt, hänge ich die Tüte mit dem Papageienfutter an den leeren Schilderhaken. Der Vogel fällt auf meinen Trick herein, und ich kann den Spiegel kaufen. Nach dieser Transaktion verlasse ich den Laden. Ein erneuter Spuckversuch endet kläglich. Einem Geistesblitz folgend, segle ich mit Captain Dread nach Scabb Island. Dort besuche ich meinen derzeitigen Arbeitgeber. Der Barkeeper eröffnet mir, daß ich fristlos gefeuert bin. Was soll's? Ich erinnere den Kneipier an seinen Ausspruch,

## 98 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

er könne sämtliche Drinks mixen. Mit Hilfe meines Probeausweises aus der Bäckerei erhalte ich zuerst einen blauen, danach einen gelben Drink. Einen Korkenzieherstrohalm gibt es gratis dazu. Ein Smalltalk mit dem Barkeeper hat Kate zum Thema. Ich erfahre, daß diese sämtliche Vorräte an Grogersatzgesöff gekauft hat. Pech! Bevor ich die Gaststätte verlasse, befasse ich mich noch ein wenig mit dem neuen Klavierspieler. Einen Affen wollte ich schon immer zum Haustier haben. Als Superhypnotiseur habe ich das liebe Tierchen mit Hilfe der Banane, die ich auf das Metronom stecke, binnen kurzer Zeit soweit, daß ich den Affen in meinem Gepäck mitnehmen kann. Der frühere Chef bedankt sich bei mir recht lieb, daß ich ihm beim Gesund-schrumpfen seines Betriebes so behilflich bin und seine neue Arbeitskraft entführe. Da mich mein Ex-Arbeitgeber aber nicht kümmert, setze ich mein Pokerface auf und verlasse die Bar.

Wir fahren mal wieder nach Phatt Island. Dort grinst mich mein Steckbrief immer noch an. Da ich Skrupel habe, zu berührt zu werden, nehme ich Kates Flugblatt. Dieses klebe ich über mein Konterfei. Kate macht sich auf dem Zettelchen viel besser als ich. Ich verlasse diesen Ort und sehe mich etwas auf der Insel um. Es erstaunt mich doch sehr, daß der Wärter so blöde



ist, Kate statt meiner Wenigkeit einzukerkern. Es ist aber so! Die schöne Kate sitzt im Knast und ist höllisch sauer. Ich setze also den kleinen Zelläschlüssel ein und befreie Kate aus der mißlichen Lage. Sie ist einigermaßen sauer, daß sie eingesperrt wurde. Ohne großen Dank rauscht sie an mir vorbei und ist verschwunden, ohne die Tüte mit ihrem persönlichen Besitz mitzunehmen. Also erbarme ich mich des Umschlags. Ich öffne das Kuvert und finde eine Flasche mit Grog-Ersatz-Getränk. Vielleicht ist es ja später noch zu gebrauchen.

Hier ist wahrscheinlich für mich nichts mehr zu erben. Ich düse also wieder nach Booty. Dort versuche ich beim Spuckwettbewerb den Trick mit dem Nebelhorn. Kaum habe ich dem Ding einen Ton entlockt, als der Spuckveranstalter neugierig weggeht. In

Sekundenschnelle bin ich bei den Flaggen und vertausche sie. Im ersten Versuch spucke ich mich auf Platz zwei. Nun mixe ich den blauen und den gelben Drink zu einem grünen Piratengesöff. Ein Probeschluck, und mir wird fast übel. Der einzige Vorteil bei dem Drink ist seine Wirkung auf die Spucke. Sie wird schön dick. Ich starte also den nächsten Spuckversuch. Hurra! Platz eins! Hat jemand gezweifelt? Ich nicht!



Ich kassiere also meinen Gewinn und besuche den Antiquitätenhändler. Nach zähen Verhandlungen kann ich den Mann von der Einzigartigkeit des Spuckgewinns überzeugen. Ich erzähle ihm, daß ich LeChuck beseitigt habe. Dann mache ich ihn darauf aufmerksam, daß meine Spucke immer noch auf dem Gewinn klebt. Er kauft jetzt mit wahrer Begeisterung. Er verzichtet sogar auf jede Art von Handel und akzeptiert meinen Preis von sechstausend Goldstücken. Mit meinem Geld kann ich endlich Kate samt Segelschiff chartern. Ein Blick in das Buch der berühmten Untergänge, und ich kenne die genaue Lage der Mad Monkey. Mit Hilfe von Captain Dreads Seekarte finden wir die Mad Monkey sehr rasch. Ich springe ins Wasser. Das Schiff ist tatsächlich genau hier gesunken. Ich nehme die Galionsfigur in mein Gepäck. Mit dem Teil bin ich natürlich zu schwer, um allein wieder an die Oberfläche zu gelangen. Ich stelle mich in den Anker von Kates Schiff und zerre am Seil. Kate zieht mich problemlos mit der Ankerwinde hoch. Auf direktem Wege fahren wir nach Booty Island zurück. Kate macht wieder in Werbung und ich besuche den Antiquitätenhändler. Der tauscht die Galionsfigur ohne Meckern gegen das Kartestück. Teil zwei habe ich jetzt also auch endlich. In Booty ist zur Zeit nichts los, also segeln wir nach Phatt Island.

Um meine weiteren Schritte in Ruhe überlegen zu können, gehe ich etwas auf der Insel spazieren. Ich gerate wieder an den



## 100 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

Wasserfall. An seiner Seite führt ein Weg bergauf. Da ich neugierig bin, gehe ich den Pfad entlang zum Gipfel des Wasserfalls. Von wegen natürlicher Wasserfall! Eine Pumpe speist den Katarakt. Jetzt bin ich sauer. Ich versuche das Ding abzustellen. Es gelingt mir dann auch sehr einfach, dem Wasserfall das Wasser abzugraben. Ich setze neben meinen immensen Englischkenntnissen (monkeywrench = Affe an Pumpe ausprobieren) auch Jojo ein.

Im Nu ist der Wasserfall trocken. Ich gehe den Weg wieder nach unten. Erstaunt sehe ich eine Höhle, die sonst wohl vom Wasserfall versteckt ist. Ich betrete einfach den Stollen und werde wieder überrascht. Ein ausgeklügeltes Leitungssystem ist hier unten zu finden. Ich folge den Rohren und erreiche am Ende des Ganges die Insel, die Phatt Island vorgelagert ist. Auf dem Hügel über der Höhle ist ein Haus. Da muß ich hin! Ich gehe zum Haus und treffe auf einen unfreundlichen Piraten. Diesem Rentnerpiraten gehen angeblich die vielen Schatzsucher auf den Keks. Erst meine Einwilligung zu einem Trinkwettbewerb hat die Einladung zum Eintreten zur Folge. Ich sehe mich in dem düsteren Haus ein wenig um. Es ist, wie nicht anders zu erwarten war, nicht aufgeräumt und starrt vor Dreck. Vielleicht ist es deshalb so dunkel!?!?

Der alte Pirat kommt mit dem ersten Teufelsgrog zurück. Er brüstet sich mit dem wahnsinnigen Alkoholgehalt des Gesöffs. Als er in die Küche verschwindet, um seinen Humpen zu holen, schüttele ich meinen Grog in den Blumentopf der Zimmerpflanze. Armes Gewächs, hoffentlich hat das kein Grüner gesehen. Ich fülle den Becher statt dessen mit dem Grogersatzgesöff, das ich bei Kates Befreiung mitgenommen hatte. Eben noch rechtzeitig, kann ich mich wieder an den Tisch stellen. Der Saufpirat besteht jetzt darauf, daß ich zuerst trinke. Ich leere meinen Humpen in einem Zuge. Nichts passiert, mir wird nur etwas schummerig im Magen. Der Piratenkumpel muß jetzt mit seiner lächerlichen Pfütze zu Rande kommen. Er setzt an, trinkt, bekommt leichte Probleme mit seinem Gleichgewicht und wird leicht müde. Er legt sich mit einem Knall auf den Boden und schläft erst einmal eine Runde. Wo beginne ich jetzt mit der Suche nach der Karte? Hier ist es eindeutig zu dunkel! Ich öffne die Fenster.

Beim Öffnen der Fensterläden fällt mir wieder die Statue ins Auge. Sie hält ihre Hand so komisch. Fehlt ihr etwas? Ich gehe näher und sehe, daß mein Teleskop genau in



die Hand passen würde. Ich probiere es einfach aus. Es paßt hervorragend. Ein Sonnenstrahl wird vom Teleskop aufgefangen und an die Innenwand der Hütte geworfen. Etwas stimmt immer noch nicht. Ich setze den Spiegel aus dem Antiquitätenladen in den leeren Spiegelrahmen und lege das Teleskop erneut in die geöffnete Hand der Statue. Der Sonnen-

strahl wird nun vom Spiegel auf die Seitenwand geworfen. Ich merke mir die Stelle und drücke im Haus auf den bestrahlten Stein. Ohne Warnung öffnet sich eine Falltür unter mir. Gott sei Dank falle ich nicht sehr tief. Den Sturz überstehe ich ohne bleibende Schäden, sogar meine Haare sitzen noch korrekt. Ich riskiere also wieder mal einen Rundblick: ein Loch, eine Rutsche, eine Badewanne mit Skelett, ein Kartenstück, ein ... Halt! Das dritte Kartenstück. Ich sacke es in der Hektik gleich mit der Hand ein. Jetzt versuche ich, das Loch als Ausgang zu benutzen. Es funktioniert. Ich lande wieder am Stolleneingang. Ich laufe durch den Gang nach Phatt zurück. Weil ich recht gönnerhaft gestimmt bin, stelle ich den Wasserfall wieder an.

### Weitersuchen mit Grips und Muskelschmalz

Meinen neu erworbenen Schatz im Gepäck, kundschaftete ich die Insel weiter aus. Bei dieser Aktion stoße ich zwangsläufig auf die Residenz des Gouverneurs von Phatt Island. Den dämlichen Wächter überzeuge ich mit Rhetorik und Mutterwitz. Dann schicke ich ihn unter einem Vorwand auf Wanderschaft. Weil ich nun freie Bahn habe, unterziehe ich den Befehlsbunker einer Inspektion. Einziges Ergebnis der Suche stellt ein Buch im Schlaf- und Eßzimmer dar, das den Titel trägt: »Aussprüche bekannter Piraten«. Weil mir die Literatur des Spuckweltmeisters überhaupt nicht weitergeholfen hat, vertausche ich die beiden Bücher miteinander. Weiter gibt es im gesamten Haus nichts zu besichtigen, geschweige denn zu organisieren. Ich verlasse die Stätte meines Wirkens und mache mich auf den Weg zum Hafen. Dort angekommen, entere ich das Schiff von Captain Dread, und wir segeln nach Scabb. Ich

## 102 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

schaue mich in Woodtick wieder einmal um. Bei Mad Marty pennen die Performance Künstler immer noch (oder schon wieder) vor sich hin. Mich sticht der Hafer. Ich nehme die in Booty gekaufte Säge und probiere sie am Holzbein des einen Piraten aus. Das Ding ist wirklich scharf. Jetzt verdrücke ich mich aber schnell in Richtung Dorf. Auf dem Rückweg höre ich dann den Wehschrei des Piraten. Da ich jetzt Mitleid bekomme, gehe ich zum Zimmermann. Ich möchte ihn mit einem neuen Holzbein zum Piraten schicken, aber der Meister ist nicht da. Aus lauter Verzweiflung decke ich mich erst einmal mit Hammer und Nägeln ein. Ich glaube, jetzt habe ich auf Scabb Island genug Mist gebaut. Bis auf weiteres verdrücke ich mich nach Booty Island.



Schau an  
"jffm Schließ«? 8\*4\*  
ÖS\* jj

Weil ich auf Booty sehr vieles besichtigt habe, zieht mich im Moment nur der Sargladen an. Schon beim Betreten des Geschäftes gerate ich in die Klauen eines verkaufstüchtigen Menschen. Ein von Beginn an im Monolog geführtes Verkaufsgespräch wird mir immer lästiger. Wie komme ich nur an das vierte Kartenstück. Bei den drei vorherigen hatte fast immer ein Toter oder seine sterblichen Überreste etwas mit der Sache zu tun. Ich entdecke den Gruftschlüssel und bin in meiner Gripsarbeit nicht mehr zu bremsen. Der Friedhof auf Scabb Island! Dort gab es neben den Gräbern auch die eine oder andere Gruft. Am besten schaue ich dort vor Ort einmal nach, ob der Gruftschlüssel zu einer Grufttür gehört. Wie komme ich jetzt ohne großen Ärger an den Schlüssel? Der Verkäufer redet immer noch mit sich, als mir die Idee kommt: Ich überzeuge ihn, sich in einen Sarg zu legen. Da dies eine Demonstration sein soll, so meint er, hat er keine Bedenken. Kaum liegt er in der Kiste, als ich



Kaum liegt er in der Kiste, als ich

den Deckel zuschlage. Dann setze ich die Nägel auf und schlage sie ein. Jetzt greife ich mir den Gruftschlüssel und verschwinde. Wir fahren nach Scabb Island.

Auf dem Weg zum Friedhof lese ich mir das Buch mit den Piratensprüchen durch. Sehr merkwürdige Sachen bekomme ich hier zu sehen. Als einzigen Spruch behalte ich den Satz von Rapp Scallion: »Glück ist eine warme Seekuh«. Jetzt teste ich den Schlüssel. Er öffnet tatsächlich eine Gruft. Ich betrete das dunkle Gewölbe und sehe mehrere Säрге vor mir. Bei der Inspektion der achteckigen Eigentumswohnungen fallen mir die Sprüche auf den Sargdeckeln auf. Ob die wohl Hinweise auf die »Eigentümer« sein sollen. Ich lasse es darauf ankommen und öffne den Sarg mit dem Ausspruch von Rapp Scallion. Riesengroß ist meine Enttäuschung, als ich nur noch Knochenasche entdecke. Ich stecke mir trotzdem etwas davon ein, weil ich immer wieder an die Voodoo-Hexe denken muß. Vielleicht schafft sie es ja, den Koch wieder ins Leben zurückzurufen. Aus Dankbarkeit könnte mir Rapp Scallion dann etwas über das noch fehlende Kartenstück erzählen. Ich verlasse die Gruft und mache mich auf den Weg in den Sumpf.



Der Sargaufzug im bewohnten Totenkopf ist noch in Funktion. Beim Verlassen des Sargs entdecke ich auf einer Anrichte ein Vorführglas mit Asche-zu-Leben-Pulver. Ich nehme das Glas mit zu der leicht senilen Dame. Im nun folgenden Gespräch erfahre ich, daß außer dem Pulver Knochenasche benötigt wird. Ich rücke also mit der Probe aus der Gruft heraus. Nun fehlt nur

noch eine Kleinigkeit: das Rezept. Sie hat es in der langen Zeit von der letzten Benutzung bis heute ganz einfach vergessen. Mit dem Gedanken, ihr vielleicht eine Flasche Voltax mitzubringen, gehe ich nach Scabb. Unterwegs kommt mir die Idee, daß die Bibliothek in Phatt vielleicht ein Buch mit Voodoo-Rezepten haben kann. Also auf nach Phatt. In der Bücherei finde ich tatsächlich ein Voodoo-Kochbuch. Ich bringe der Zauberin das Buch und erhalte einen kleinen Streuer mit Asche-zu-Leben-Stoff. Mit dem Streuer bekomme ich zugleich die Mahnung, recht sparsam mit dem Zeugs umzugehen.

## 104 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

Neugierig, wie ich nun mal bin, teste ich den Stoff sofort am »Staubmodell« in der Gruft.

Siehe da, es funktioniert! Ich beobachte die Restaurierung von Knochenasche zum Koch mit wachem Interesse. Im nun folgenden Gespräch muß ich Rapp erst einmal klarmachen, daß er tot ist. Außerdem erzähle ich ihm, daß mir nur noch ein Teil der Schatzkarte fehlt. Auf meine Frage nach dem guten Stück reagiert er mit der Bitte, das Gas in seinem Haus abzustellen. Als verantwortungsvoller Koch macht ihn der Gedanke an die Energieverschwendung schier verrückt. Auch seine Seele konnte wegen dieser Sache bis dato keine Ruhe finden. Für die Haustür drückt er mir einen Schlüssel in die Hand. Ich tappe also zum Strand und drehe den Gashahn zu. Zurück in der Gruft erwecke ich ihn wieder zum Leben. Er ist sehr erleichtert. Seine Seele kann endlich ihre verdiente Ruhe finden. Weil er die Karte nicht mehr benötigt und aus Dankbarkeit für meine Mühe schenkt er mir das noch fehlende Kartenteil. Nachdem er sich wieder im wahrsten Sinn des Wortes aus dem Staub gemacht hat, verlasse ich die Gruft.



Auf dem Weg nach Woodtick fällt mir Wally, der Kartenzeichner, ein. Er sagte mir einmal, daß er anhand der Inselform erkennen könne, um welche Insel es sich handeln würde. Ich besuche ihn also. Groß ist meine Enttäuschung, als er mir erzählt, daß irgendein Rabauke sein Monokel geklaut hat. Ohne diese Sehhilfe ist er angeblich so gut wie blind.

Wie komme ich jetzt weiter? Ein Monokel ist nichts anderes als eine Linse. Jeder Leuchtturm hat eine Linse, um das Licht zu verstärken. In der Bibliothek von Phatt habe ich doch diesen Modelleuchtturm gesehen. Ich probiere es einfach aus. Captain Dread und ich fahren nach Phatt. In der Bibliothek öffne ich den Leuchtturm und entferne die kleine Linse. Wir fahren nach Scabb Island zurück. Wally testet sofort die Linse. Er ist überglücklich, daß dieses Stück in der Stärke der seines Monokels entspricht. Er kann wieder sehen! Wally bittet mich, bei der Voodoo-Hexe für ihn einen Liebestrank

zu besorgen. Weil er mir verspricht, in der Zwischenzeit die Karte zusammzusetzen, ist mir dieser Auftrag recht. Ich habe sowieso kein Sitzfleisch. Komischerweise kennt die Voodoo-Tante meine Mission. Sie gibt mir den Liebestrank für Wally. Plötzlich hat sie einen Kontakt auf höherer Ebene. Sie erzählt, daß sie einen Hilferuf von Wally aufnimmt. Als sie auch noch LeChuck erwähnt, bin ich nicht mehr zu halten. Ich rudere meinen Sarg in Rekordzeit an die Küste. Vorbei an einer an LeChuck adressierten Kiste beeile ich mich, nach Woodtick zu kommen. Ich stürme in die Kajüte des Kartographen. Wo ist er? Meine Karte ist weg! In die Tischplatte hat der Kidnapper seinen Namen eingeritzt: LeChuck!

Ich gehe also, einer Idee folgend, in den Sumpf zurück. Dort entere ich die Kiste mit LeChucks Anschrift darauf. Kaum habe ich meinen Luxuskörper darin verstaut, wird die Kiste auch schon abtransportiert.

### **LeChuck's Festung**

In der Festung des Geisterpiraten angekommen, muß ich in der engen Kiste auch noch mit anhören, daß Largo ein Geizkragen ist. Die beiden Schwerstarbeiter, welche die Kiste den ganzen Weg getragen haben, bekommen noch nicht mal ein Trinkgeld. Auf einmal höre ich nichts mehr. Die Luft scheint rein zu sein. Ich klettere aus dem engen Verlies und sehe mich ein wenig um. Bei der folgenden Inspektionstour stoße ich auf eine Weggabelung. An der Frontwand sind etliche Wegweiser angebracht.

Ich entscheide mich für den Weg nach rechts und komme in einen Raum mit Skelett-Bildern. Diese Skulpturen sehen den Bildern aus meinem Traum unter den Baumhäusern sehr ähnlich. Da war doch noch dieser Vers, den die Skelette gesungen haben. Ich suche nach dem Papier. Jetzt vergleiche ich die Bilder vor mir mit dem ersten Vers. Ich gehe auf das erste Bild zu. Der erste Teil des Spruchs entspricht in etwa der Skulptur. Ein Code? Ich probiere die Sache aus, und es funktioniert. Ich gehe durch diesen Türspalt und mache dann beim nächsten Bild in gewohnter Manier weiter. Zum Schluß gelange ich in eine Halle. Ein schwer gesichertes Tor verschließt dieses Gewölbe. Die vielen Schlösser schocken. Ich geh auf das Tor zu und drücke aus Spaß dagegen. Kaum

## 106 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

zu glauben, aber das Ding öffnet sich. Bei meinem Eintritt sehe ich sofort einen Geistergefängnischlüssel an der Wand hängen. Wenn Largo und LeChuck wirklich etwas mit Wallys Entführung zu tun haben, ist der Kartenzeichner hier in einer Zelle eingesperrt. Also greife ich mir den Schlüssel und bin auch schon in eine Falle getappt.



Obwohl ich Angst vor Ohren-Krätze habe, muß ich mir die Selbstbeweihräucherung des LeChuck anhören. Endlich darf Largo mich in die Folterkammer bringen. Hier hängt er mich neben Wally an den Armen auf. Erbarmen! Schon wieder der spuckende Pirat. Er erklärt uns die komplizierte und mit viel Firlefanz versehene Folteranlage. Diese Maschine soll uns ins Säurebad tunken. Ich höre fein zu. Im Endeffekt ist die brennende Kerze der Auslöser. LeChuck verschwindet wieder, und Wally und ich können überlegen. Spucken! Ich versuche es mehrmals und schaffe es schließlich mit Hilfe meiner Kenntnisse in Sachen Reflexion. Spucke ich auf das Schild rechts neben mir, prallt die Spucke ab, trifft auf die Pfanne, prallt ab, ... und löscht schließlich die Flamme. Wally und ich sind frei. Es ist zappendüster. Mühsam untersuche ich mein Gepäck. Ganz zum Schluß entdecke ich ein Paket Zündhölzer in der Voodooüte. Im Bruchteil einer Sekunde brennt das erste Streichholz. Genauso schnell erkenne ich, wo wir sind. Uns umgibt das schönste, leicht entzündliche Pulver, das man sich vorstellen kann. Als die Flamme meine Finger verbrennt, erwache ich aus meiner zeitweiligen Starre und lasse prompt das Holz fallen. Wir hören nur noch: BUMM!

### **Dinky Island**

Als nächstes erinnere ich mich an die recht unsanfte Landung auf einem schönen Strand. Praktischerweise steht direkt an meinem Landeplatz ein Ortsschild in den Boden gerammt: Willkommen auf Dinkey Island. Die sagenhafte Schatzinsel! Mein Ziel Big Whoop ist zum Greifen nahe. Ich sehe mich ein wenig um. Eine Flasche, die

im Wasser schwimmt, nehme ich an mich. Im Notfall kann das Ding eine recht gute Waffe sein. Weiter den Strand runter redet ein Papagei recht viel ungereimtes Zeug. Außerdem steht dort eine alte Destille. Vor ihr ist ein staubtrockenes Martiniglas zu besichtigen. Das gute Stück nehme ich für meine Hausbar mit. Eine Brechstange, die neben der Destille liegt, muß ich mir natürlich auch unter den Nagel reißen. Jetzt kühle ich mein Mündchen am leeren Faß neben der Destille. Von wegen leer! Ich finde einen Cracker. Der Papagei sieht mich so verhungert an, daß ich ihm das Plätzchen überlasse. Meine gute Tat macht sich direkt bezahlt. Der Papagei gibt mir einen ersten, ernstzunehmenden Hinweis auf Big Whoop. Das Mistvieh erzählt nur diesen einen Satz, ansonsten redet der Vogel Blödsinn. Ich brauche also mehr von den Crackers. Ein kleiner Plausch mit Herman Toothrot, jedem aus Monkey Island I bestens bekannt, und ich werde fast ein Philosoph. Dann besinne ich mich aber und gehe in den Dschungel. An der Weggabelung gehe ich zuerst nach rechts.



Hier finde ich eine Kiste, die mit einem Seil umwickelt ist. Ich wickele das Seil von der Kiste. Dann öffne ich sie mit Hilfe der Brechstange. Der äußerst explosive Inhalt wandert in mein Gepäck. Jetzt bin ich also auch mit Dynamit für eine eventuelle Schatzsuche unter Tage versorgt. Trotzdem habe ich noch keine Kekse für den Papagei. Ich suche also weiter. Da ich natürlich den falschen Weg einschlage, bin ich schnell wieder am Strand. Auf ein neues! Diesmal nehme ich an der Weggabelung die linke Strecke. Nach relativ kurzer Zeit komme ich an einen Baum. Hier hängt ein Beutel an einem Seil von einem Ast herunter. Mit der Brechstange zerschlage ich die Flasche. Der scharfe Flaschenhals ist mein Schneidewerkzeug. Mit seiner Hilfe komme ich an den Inhalt des Beutels: wasserlösliche Instantcracker. Ob ich die mit Hilfe von Wasser wohl genießbar bekomme? Probieren geht über studieren!

## 108 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

Zurück am Strand, hole ich mir ein Martiniglas voll Meerwasser. Dieses gebe ich in die Destille. Das Ding funktioniert noch. Mit dem destillierten Wasser bereite ich die Cracker auf. Dann verfüttere ich die Kekse an den Papagei. Ich merke mir genau, in welche Richtung ich vom jeweiligen Punkt aus gehen muß. Dann düse ich los.

Ich versuche, mich genau an die Anweisungen des Papageien zu halten. Recht bald komme ich zum X. Ich bin leicht geknickt, als Herman auftaucht und unschuldsvoll



etwas von einer Abkürzung erzählt. Nichtsdestotrotz buddele ich ein Loch in der Mitte des X. Schon nach kurzer Zeit stoße ich auf eine Zementschicht. Hmm?!? Ich entsinne mich der Streichhölzer aus der Voodootasche. Mit ihrer Hilfe stecke ich die Zündschnur des Dynamits an. Ich werfe den Sprengstoff in die Grube, und das Zeug explodiert mit einem wahnsinnigen Knall. Ich finde mich

auf einem Steinsockel in dieser Höhle wieder. Auf einem Sockel gegenüber steht diese Schatzkiste. Weil mir jedoch die ganze Sache ziemlich wackelig vorkommt, binde ich das Seil an die Brechstange. Mit diesem Wurfanker peile ich die Metallstangen dort oben an. Mein erster Wurf gelingt, Gott sei Dank, auf Anhieb.

Kaum sitzt das Seil nämlich fest, da bricht sowohl der Sockel, auf dem ich stehe, als auch der Sockel, der die Schatztruhe trägt, zusammen. Im allerletzten Augenblick kann ich noch die Schatztruhe greifen. Seit diesem Zeitpunkt hänge ich hier herum und baumel so vor mich hin. Das ist also meine Story. Hilfst Du mir jetzt? Heh, was soll das? Das Seil reißt! Hilfe!«

Guybrush stürzt ins Bodenlose. Er wird wieder wach, und es ist zappendüster. Kein Licht? Guybrush tastet umher. Er spürt einen Schalter auf der rechten Seite. Einschalten. Kaum brennt die Funzel, als auch schon der Schreck in der Morgenstunde erscheint: LeChuck.

Der spuckende Pirat macht Guybrush zuerst nervlich völlig fertig. Er stellt die Behauptung auf, daß Guybrush und er Brüder sind. Naja. Kaum hat sich unser Held von dieser fürchterlichen Neuigkeit erholt, als LeChuck zur nächsten Attacke auf Guybrush bläst. Aus seiner Manteltasche zieht er eine Voodoo-Puppe hervor. Alle Kunststücke, die er jetzt mit dieser Puppe anstellt, muß Guybrush zwangsläufig nachvollziehen. Allmählich wird LeChuck der Spielchen überdrüssig. Jetzt will er den Supercoup starten. Er will Guybrush in die Dimension der höllischen Schmerzen katapultieren. In diesem Augenblick beginnt die Pechsträhne des Geisterkapitäns. Statt in einer anderen Dimension landet Guybrush im Nebenraum. Die Zeit des Dankes bricht an: Guybrushs Revenge! Eine Voodoopuppe muß her! Allseits bekannte Zutaten: Knochen eines verstorbenen Verwandten, Haare von LeChuck, ein Kleidungsstück des Geistes und Körperflüssigkeit. Im Nebenzimmer sind, wenn die Aussage des Geisterpiraten korrekt ist, die Skelette von den Eltern der beiden. Erster Punkt auf der Voodoo-Besorgungsliste kann also sofort erledigt werden.

Im Anschluß an die Skelettverstümmelung nimmt Guybrush die Untersuchung des Krankenzimmers in Angriff. In der Schublade findet er eine Spritze. Aus dem Mülleimer versorgt er sich mit einem Paar Gummihandschuhe. Jetzt aber voran.

Frisch ans Werk! Die Voodoo-Puppe muß schnell fertig werden. Guybrush inspiziert jetzt im Keller jeden Raum. Als nächstes gelangt er in einen Raum voller Kartons mit Malzbier. Neugierig öffnet er den einen oder anderen. Ein grüner Luftballon und eine Voodoo-Puppe als Rohling sind die Ausbeute. Und wieder der Ärger mit LeChuck und der aktiven Voodoo-Puppe. Ein Knall, ein Luftloch, und Guybrush ist wieder im Krankenzimmer.

## 110 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

Also los, auf ein neues! Mutig erkundet er die nächsten Kellerräume. Ein defekter Grogautomat zieht ihn magisch an. Ein bißchen Spielerei und aus dem Münzrückgabeschacht fällt eine Münze. Jetzt erscheint natürlich wieder LeChuck. Bevor er sich Guybrush erneut vornimmt, bückt er sich nach der Münze. Guybrush reagiert sofort. Er zieht dem Superpiraten die



Unterhose aus. Das unvermeidliche Ende vom Lied: LeChuck beschäftigt sich wieder mit seiner Puppe, und Guybrush landet erneut im Krankenzimmer. Zwei Zutaten hat der Geisterkämpfer jetzt schon. Erneut macht er sich auf und inspiziert das unterirdische Versteck. Prompt trifft Guybrush auf seinen Kontrahenten. Weil der Superpucker mit seiner Aussprache enorme Schwierigkeiten hat, leiht Guybrush ihm das blütenweiße Taschentuch. LeChuck benutzt es. Er gibt das Taschentuch an Guybrush zurück und spielt schon wieder mit der Voodooopuppe. Diesmal landet der Geisterkiller nicht in dem Krankenzimmer. Egal, jetzt sind drei Zutaten in seinem Gepäck. Er orientiert sich kurz und setzt die Suche nach einer Möglichkeit fort, dem Geisterpiraten zu entkommen. Der Aufzug ist ein antikes Schmuckstück. Im Lift steht aber eine Kiste, die niemand bewegen kann. Der Aufzug ist bis zu seiner Grenze ausgelastet. Guybrush muß sich also leichter machen. Die rettende Idee kommt nach einem weiteren Intermezzo mit LeChuck. Im Keller, in dem der kaputte Grogautomat steht, ist auch eine Flasche mit Helium. Guybrush geht in den gesuchten Keller. Dort füllt er die Gummihandschuhe mit Helium. Zurück zum Fahrstuhl.

Guybrush ist immer noch zu schwer. Der Superpirat erscheint prompt mit seinem Lieblingsspielzeug. Guybrush läßt sich aber jetzt nicht mehr schocken. Er findet den Weg zur Gasflasche mit Leichtigkeit. Dann geht er zum Lift zurück. Kaum ist er im Fahrstuhl, als auch schon LeChuck erscheint. Diesmal hat der Pirat Pech. Die Aufzugtür schließt nämlich. Weil der Kerl zu nahe am Lift steht, wird er recht unsanft rasiert. Guybrush ist dem Geisterkapitän entkommen. Mit dem Bart hat er jetzt auch die noch fehlende vierte Zutat.

Der Aufzug hält, und Guybrush ist erstaunt, daß ihm die Gegend bekannt vorkommt. Eine Art von déjà vu? Er stört sich jetzt aber nicht an der Gegend, sondern macht sich an die Zubereitung der Voodoo-Puppe. Er nimmt die Voodoo-Einkaufstüte und füllt sie mit den einzelnen Zutaten. Dann nimmt er die Tüte in beide Hände. Er schüttelt was das Zeug hält. Der Zauber der Tasche wirkt. Er hat seine eigene Voodoo-Puppe: Rache!



Guybrush nimmt den Aufzug in die Unterwelt. Kaum trifft er auf LeChuck, als er diesen auch schon mit seiner neuen Voodoopuppe kitzelt. Der Bösewicht verdünnt sich. Guybrush läßt jetzt nichts mehr anbrennen. Er verfolgt LeChuck und ...

## Fragen eines Piraten

**Aus einem Indiana-Jones-Kinofilm kenne ich die Wirkung einer Voodoo-Puppe. Soll ich wirklich auf diese Weise Largo vertreiben?**

Na klar! Nur keine Hemmungen. Der Typ ist so gemein und fies, daß Sie kein schlechtes Gewissen zu haben brauchen: In seinem Zimmer hat die Puppe die beste Wirkung auf ihn.

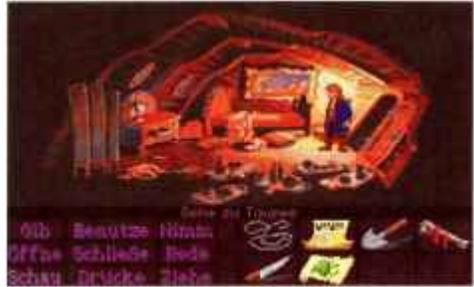
**Dieser Schurke hat mir den Bart gestohlen!**

Ihre beiden Freunde, mit denen Sie zu Beginn des Spiels am Lagerfeuer gegessen haben, können Ihnen weiterhelfen. Auf dem Weg zu ihnen finden Sie einen Stock, den Sie mitnehmen müssen.

## 112 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

**Ohne einen Talisman will dieser Captain Dread nicht in See stechen.**

Das Monokel des Kartographen Wally hat eine unwahrscheinliche Ähnlichkeit mit Captain Dreads Talisman. Gehen Sie in den Ort zurück, und schnappen Sie sich das Monokel, wenn Wally es gerade auf den Tisch legt.



**Jetzt muß ich auch noch Geld für die Fahrt besorgen!**

Zwar beschafft sich ein ehrenhafter Pirat sein Geld in der Regel nicht mit ordentlicher Arbeit, aber ganz so weit muß es ja auch nicht kommen. Beschaffen Sie sich einen Job; der Koch in der Kneipe erhält seinen Lohn immer im voraus.

**Wie kann ich an den Job des Kochs kommen?**

Sie müssen halt nur dafür sorgen, daß er seinen Job verliert! Fangen Sie eine Ratte, und werfen Sie den kleinen Nager einfach in die Suppe des Küchenchefs. So etwas wird sich der Wirt vom Koch nicht bieten lassen, und schon ist die Stelle wieder frei. Echte ABM-Maßnahme.

**Die einzige Ratte, die ich finde, kann ich unmöglich fangen!**

Die Ratte an der Wäscherei läßt sich mit einer kleinen Falle recht einfach fangen. Die Utensilien, die Sie dazu benötigen, sind einige Käsekrümel, eine Schnur, ein Ast und eine Kiste. Bauen Sie aus der Kiste und dem Stock eine Falle. Mit Hilfe der an den Stock gebundenen Schnur können Sie die Falle aus einiger Entfernung zuschnappen lassen. Legen Sie nur noch den Käse als Köder aus, und warten Sie in einiger Entfernung auf die Ratte.



**Wie bekomme ich nun die Ratte in die Suppe?**

Klettern Sie durch das offenstehende Küchenfenster zum Suppentopf hinab, und werfen Sie das Tier einfach in das warme Naß. Anschließend machen Sie sich wieder durch das Fenster fort und betreten wie jeder normale Gast den Schankraum durch die Tür. Bestellen Sie einen Teller Suppe ...

**Nachdem ich durch das Fenster abgehauen bin, kann ich jetzt endlich lossegeln, oder?**

Sie wissen doch noch gar nicht, wohin Sie fahren müssen. Gehen Sie zuvor noch einmal zur Voodoo-Zauberin, und holen Sie sich dort ein Buch ab.

**Wohin soll die Reise gehen?**

Captain Dread soll Sie mit seinem Schiff nach Phatt Island bringen.

**Wie kann ich aus dem Knast ausbrechen?**



Sie müssen lediglich die Gunst des Hundes gewinnen, denn schließlich hat er den Schlüssel zu Ihrer Zelle im Maul. Durchsuchen Sie Ihre Zelle. Unter der Matratze finden Sie einen Stock, mit dem Sie Ihrem Leidensgenossen den Knochen abjagen können. Werfen Sie den Knochen dem Hund zu, er wird es Ihnen danken! Bevor Sie jedoch das Gefängnis ganz hinter sich lassen, sollten Sie die beiden Briefumschläge aus dem Regal mitnehmen.

**Was soll ich denn nur auf dieser Insel machen?**

Machen Sie eine Besichtigungstour über die Insel, und schauen Sie vor allem in den dunklen Seitengassen, was dort so los ist. Den Typ, der beim Spiel am Glücksrad so-

## 114 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

viel gewonnen hat, sollten Sie einmal verfolgen. Schließlich sind Piraten auch Betrüger, die irgendwie das Glück auf ihre Seite zwingen.

**Aus dieser merkwürdigen Unterhaltung werde ich einfach nicht schlau.**

Die Jungs betrügen beim Glücksspiel. Achten Sie auf die Hand. Egal, was gesagt wird, immer die erste Zahl, die gezeigt wird, ist die richtige für das nächste Spiel am Glücksrad. Und da Sie die Zahl nun auch wissen, sollten Sie das Glück auf Ihre Bahn zwingen.

**Ich habe gewonnen! Welchen Preis soll ich mir auswählen?**

Nehmen Sie die Einladung zu der Party. Dort können Sie Elaine wiedertreffen.

**Muß ich irgend etwas mit dem Angler am Strand machen?**

Geben Sie bei dem Kerl so lange an, bis er Ihnen eine Wette anbietet, die Sie selbstverständlich annehmen. Danach können Sie sich auf den Weg nach Booty Island machen.



**Warum darf ich nicht auf das Fest auf Booty Island?**

Es handelt sich um ein Kostümfest, und Sie sind nicht verkleidet. Gegen Vorlage der Einladung im Kostümverleih in der Nähe des Hafens werden Sie partygerecht ausgestattet.

**Was mache ich mit dem Kostüm auf der Party?**

Auf Aufforderung sollten Sie die Verkleidung anziehen, sonst müssen Sie das Fest verlassen. Neben den interessanten Gästen, sollten Sie sich auch einmal die wesentlich wichtigeren Bilder anschauen. Nehmen Sie das Kartenstück aus dem Rahmen, und verlassen Sie den Partyraum wieder.

### **Der Gärtner und der Hund haben mich gekriegt. Wie komme ich hier aus der Klemme?**

Schmeicheln Sie Elaine, was das Zeug nur hält. Vergessen Sie aber nicht, abschließend nach dem Kartenstück zu fragen. Zwar werden Sie trotz alledem hinausgeworfen, doch wer wird denn gleich aufgeben? Schleichen Sie noch einmal in das Zimmer von Elaine, und nehmen Sie das Ruder über dem Bett mit. Verlassen Sie das Haus wieder, und nehmen Sie die Karte mit, die wundersamerweise nun vor dem Haus liegt. Zwar wird sie vom Wind fortgeweht, doch Sie bekommen sie schon noch.



### **Muß ich hier beim Haus von Elaine noch etwas erledigen?**

Klar. Als tierliebender Mensch nehmen Sie den Hund als Freund zur Seite. Anschließend laufen Sie hinter das Haus und treten mit aller Kraft gegen die Mülltonne. Bevor man Sie schnappen kann, laufen Sie einmal um das Haus und verdrücken sich dann in der Küche.

### **Soll ich irgend etwas in der Küche machen?**

Nehmen Sie sich einen der Fische. Schließlich ist die Wette mit dem Angler noch offen! Verlassen Sie dann schnell das Anwesen und am besten auch gleich die Insel.

### **Wann soll ich dem Angler meinen Fang zeigen?**

Am besten sofort. Fahren Sie zurück zu Phatt Island, und trumpfen Sie bei dem Angler mit Ihrem großen Fang auf! Als Sieger der Wette erhalten Sie von dem Fischer eine Angel.

## 116 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

### Was nutzt mir die Angel, ich will die Karte zusammenbekommen?

Schippern Sie zurück zu Booty Island, und gehen Sie zur Klippe. Dort unten hängt das Kartenstück, das vom Wind immer weiter weggeblasen wurde. Mit der Angel können Sie das Stück Papier angeln und nach oben holen.

### Oh nein! Jetzt hat mir diese blöde Möwe das Kartenstück vor der Nase weggeschnappt!

Hinterher! Verfolgen Sie das diebische Flugteil zum großen Baum am anderen Ende der Insel.

### Wie komme ich auf den Baum zu meinem Kartenteil?

Greifen Sie in das untere Loch im Baum, und basteln Sie sich dann eine Treppe nach oben. Stecken Sie dazu das Paddel in das nächsthöhere Loch. Sollte das Paddel brechen, können Sie es sich ja von Ihrem Freund, dem Schreiner auf Phatt Island, wieder reparieren lassen. Klettern Sie auf das Ruder, und stecken Sie dann die Planke von unten in das nächste Loch und immer so weiter. So gelangen Sie nach oben.



### Oben auf dem Baum finde ich drei Vogelhäuser.

Durchsuchen Sie die drei Vogelhäuschen. Im vorderen lassen Sie den Hund den Papierhaufen durchschnüffeln. In einer anderen Hütte finden Sie ein sehr nützliches Fernrohr.

### Was mach ich denn mit Kate?

Lassen Sie sich von dem netten Mädchen eins ihrer Flugblätter geben, und fragen Sie Kate anschließend nach dem Preis für ihr Boot.



### Wie geht es jetzt weiter?

Sie haben sich eine kleine Pause verdient und fahren mit Captain Dread auf Erholungstour. Nachdem Sie auf Deck eine Papiertüte mit Papageienfutter gefunden haben, kehren Sie nach Booty Island zurück.

### Soll ich etwas im Antiquitätengeschäft erstehen?

Ja, Sie benötigen den Spiegel, aber so einfach bekommen Sie ihn natürlich nicht. Kaufen Sie das Schild neben der Tür, und befestigen Sie die Papageienfutterschüssel an dem Haken. Jetzt steht einem Wechsel des Spiegels in Ihren Besitz nichts mehr im Wege.

### Wie kann ich die steckbriefliche Fahndung nach mir auf Phatt Island verhindern?

Verhindern leider gar nicht, aber immerhin verändern. Kleben Sie einfach das Flugblatt von Kate über Ihr Fahndungsbild.

### Jetzt ist Kate wegen mir verhaftet worden!

Zum Glück besitzen Sie ja immer noch den Zellschlüssel, mit dem Sie die Holde aus ihrer Gefangenschaft befreien können. Nehmen Sie bei der Gelegenheit auch den Briefumschlag aus dem Regal mit. Anschließend geht es weiter nach Scabb Island.

### Wie bekomme ich den klavierspielenden Affen?

Hypnose ist das Zauberwort. Stecken Sie die Banane auf das Metronom, und warten Sie, bis der Affe seinen Willen verloren hat. Nehmen Sie den hypnotisierten Affen einfach mit, und fahren Sie zurück zu Phatt Island.

## 118 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

### Was soll ich denn wieder auf Phatt?

Der Wasserfall birgt ein Geheimnis. Lassen Sie den Affen nach oberhalb des Wasserfalls klettern und die Pumpe ausschalten. In die so freigelegte Höhle müssen Sie hinein und hindurch.



### Dieser unverschämte Mann will mich einfach nicht in sein Haus hinein lassen!

Wenn es nicht anders geht, müssen Sie ihm halt einen Zweikampf anbieten.

### Puh, der Rum hat es aber in sich. Wie kann ich das nur durchstehen?

Kippen Sie einfach den Inhalt Ihres Kruges an die Wurzeln der Pflanze im Raum, und füllen Sie das Gefäß mit dem Rumersatz aus Kates Umschlag.

### Gibt es hier eigentlich kein Licht?

Öffnen Sie doch vielleicht einmal die Fensterläden.

### Wozu dient die Statue vor dem Haus?



Fällt Ihnen denn gar nichts auf? Die Hand greift doch irgendwie merkwürdig. Legen Sie Ihr Fernrohr in die erhobene Hand.

### Wieso ist denn der Stein verbrannt?

Wer weiß das schon. Aber vielleicht ist das ja auch nur ein Zeichen. Drücken Sie den Stein einfach zur Seite.

**Jetzt bin ich hier unten im Kellerloch!**

Super. Nehmen Sie das Kartenteil mit.

**Und woher bekomme ich nun das dritte Stück der Karte?**

Als alte Rarität ist es natürlich im Antiquitätengeschäft auf Booty Island zu finden. Es liegt dort auf dem Verkaufstresen.

**Wie bekomme ich heraus, wo die Mad Monkey untergegangen ist?**

Was würden Sie denn tun, wenn Sie etwas nicht genau wissen. Genau, nachlesen. In der Bibliothek auf Phatt Island müssen Sie einfach im Register unter dem Schlagwort Schiffswracks nachschlagen und sich dann den richtigen Buchtitel merken.

**Ich habe aber gar keinen Büchereiausweis!**

Dann lassen Sie sich eben einen ausstellen. Welche Angaben Sie dabei machen, ist egal, schließlich haben Piraten keinen Personalausweis.

**Jetzt fehlt mir nur noch etwas Geld für die Schiffssteuer.**

Na, dann kehren Sie doch zu Ihrem Arbeitsplatz zurück. In der Kneipe bekommen Sie gegen Vorlage des Büchereiausweises ein blaues und ein gelbes Getränk. Als erfahrener Cocktailmixer ist es für Sie ein leichtes, daraus ein neues grünes Gesöff zu kreieren.

**Ich möchte den Spuckwettbewerb gewinnen!**

Besorgen Sie sich aus dem Antiquitätengeschäft auf Booty Island das Nebelhorn. Beim Spuck-Grand-Prix zurück, stoßen Sie ins Horn, und wenn sich alle umdrehen, stecken Sie die Markierungen um. Jetzt müssen Sie nur noch ein paar mal spucken, und schon haben Sie gewonnen.

### **Wieso kann ich einfach nicht spucken?**

Weil Sie sich nicht richtig vorbereitet haben. Nehmen Sie mit dem Strohhalm einen Schluck von dem grünen Gesöff zu sich.

### **Mit dem Siegerpreis kann ich nun aber auch nichts anfangen, ich brauche doch Geld!**

Aber, aber. Häßlich ist das Ding ja, aber manche Menschen zahlen dafür sogar etwas. Versuchen Sie, das Teil an den Händler des Antiquitätengeschäftes zu verkaufen. Sollte der Kerl nicht so recht zugreifen wollen, erzählen Sie ihm, daß die Spucke des Bezwingers von Geisterkapitän LeChuck daran klebt.

### **Jetzt habe ich zwar das Geld, um Kates Heuer zu berappen, doch wohin soll die Reise eigentlich gehen?**

Natürlich zur versunkenen Mad Monkey. Die genaue Unglücksstelle können Sie in der Bücherei herausbekommen.

### **Was suche ich hier am Wrack überhaupt?**

Sie müssen den Kopf der Galionsfigur mitnehmen.

### **Boah, ist das Ding schwer. Wie kann ich damit nur an die Oberfläche kommen?**

Leider sind Sie nicht stark genug, um aus eigener Kraft an die Wasseroberfläche zu schwimmen. Stellen Sie sich daher auf den Anker, und ziehen Sie möglichst stark an dem Tau. Dann geht es wie im Aufzug nach oben.



**Jetzt habe ich zwar den Kopf, weiß aber leider gar nichts damit anzufangen.**

Tauschen Sie ihn gegen das Kartenstück und eine Säge im Laden ein. Die Säge benötigen Sie, um einem der drei Piraten auf Scabb Island das Holzbein abzusägen.

**Wie komme ich an den Schlüssel zur Krypta auf Scabb Islands Friedhof?**

Das ist schon etwas komplizierter. Besorgen Sie sich vom Schreiner einen Hammer und einige Nägel. Da der Schlüssel zur Krypta beim Sargmacher liegt, müssen Sie als nächstes zu ihm. Der Mensch will den Schlüssel natürlich nicht ohne weiteres herausgeben. Lassen Sie sich also einige Särgе vorführen, und wenn der Kerl in einer der Holztruhen liegt, schlagen Sie kurzerhand den Deckel zu und nageln ihn zu. Den Schlüssel können Sie anschließend ohne große Probleme an sich nehmen.

**Gibt es eine Möglichkeit, an das Buch des Gouverneurs zu gelangen?**

Damit der Gouverneur nichts bemerkt, müssen Sie zunächst in der Bücherei irgendein Buch ausleihen. Vertauschen Sie nun die beiden Buchwerke vorsichtig, und machen Sie sich aus dem Staub.

**Sag mir, was sollen die Sarginschriften in der Krypta bedeuten?**



Das sind alles irgendwelche Sprüche. Mit Hilfe des Buches können Sie den Sarg von Rap Scallion heraussuchen. Nehmen Sie dann etwas von der Asche aus dem Sarg.

**Was soll ich denn mit der Asche vom alten Rap anfangen?**

Besuchen Sie Ihre alte Freundin, die Voodoo-Zauberin. Im Vorraum bei ihr müssen Sie zunächst das Gefäß mit der Aufschrift »Asche zu Leben« einstecken und dann den Raum der Voodoo-Frau betreten.

## 122 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

**Wie bitte? Dieser Aschestreuer soll ... ? Nein!**

Doch! Probieren Sie es doch einfach am Sarg von Rap Scallion aus. Erfüllen Sie ihm anschließend seinen Wunsch, und gehen Sie zu ihm nach Hause.

**Es gibt hier keines der Kartenteile zu finden.**

Gehen Sie noch einmal zu Rap, und benutzen Sie den Aschestreuer.

**Hurra! Alle Kartenteile! Doch wie baue ich die wieder zusammen?**

Dafür haben Sie doch einen Freund. Wally, der Kartograph, kann Ihnen dabei helfen.

**Ich habe Wally doch seine Lesehilfe gestohlen, und ohne das Monokel kann er nicht arbeiten.**



Beschaffen Sie ihm eben eine neue Linse. Im Leuchtturm in der Bibliothek werden Sie fündig. Öffnen Sie die Kuppel, und unter ihr finden Sie die Linse für die Lichtbündelung. Das ist doch wohl ein idealer Monokelersatz.

**Jetzt braucht der kleine, verstörte Typ auch noch einen Liebestrank!**

Sie bekommen so ein Zeug sicher nicht im Antiquitätengeschäft. Laufen Sie also zur Voodoo-Zauberin, sie wird Ihnen sicher weiterhelfen können.

**Mist, die Voodoo-Zauberin hat aber eine gar nicht so feine Vision von Wally.**

Diese Vision ist wahr. Nichts wie zurück zu Ihrem Freund!

### **Kann ich Wally den Klauen von LeChuck entreißen?**

Nein, nicht ganz so schnell. Aber Sie können ihn immerhin wieder befreien. Steigen Sie in die Kiste im Sumpf, und schippern Sie zur Festung. Um zum Kerker zu gelangen, müssen Sie bis zum Wegweiser laufen und dort den vorderen Gang benutzen.

### **Wie kann ich die Zelle öffnen?**

Gehen Sie zurück zu dem Wegweiser, und nehmen Sie diesmal den hinteren Weg. Bei den Skeletten angekommen, müssen Sie die Aufzeichnungen von dem Lied aus Ihrem Traum herauskramen. Gucken Sie sich die ersten drei Knochen jeder Strophe genau an. Die der ersten Strophe müssen mit denen eines Skelettes genau übereinstimmen. Mit einem Stoß gegen das Skelett läßt sich eine Tür öffnen. Bei den nächsten Skeletten benutzen Sie die Knochen zu Beginn der nächsten Strophe.

### **Wie bekomme ich das große Tor auf?**

Gar nicht. Aber glücklicherweise befindet sich in der Mitte des Tores eine unverschlossene Tür.

### **Nein, ich will heute nicht baden. Vor allem nicht in einem Säurebad!**



Als Sieger des Spuckwettbewerbs dürfte es für Sie doch wohl ein leichtes sein, die Flamme der Kerze auszuspuken. Nehmen Sie einen Schluck von der grünen Flüssigkeit, und dann kann es losgehen. Spucken Sie aber bitte nicht immer den kleinen Wally an. Benutzen Sie ähnlich dem Billardspiel eine Bande, zielen Sie auf das Schild rechts. Nach einigen Versuchen müßten Sie es geschafft haben.

**Jetzt ist es hier aber verdammt dunkel.**

Na, dann zünden Sie die Kerze mit den Streichhölzern in Ihrer Tasche doch wieder an.

**Nachdem ich die Flasche eingesteckt habe, stoße ich auf einen völlig verstörten Papageien.**

Der arme hat Hunger. Mit Hilfe der Brechstange können Sie das obere Faß öffnen und den darin liegenden Keks an den Papageien verfüttern.

**Mit dieser Beschreibung komme ich einfach nicht weiter.**

Der Vogel hat immer noch ein wenig Hunger. Gehen Sie erst einmal in den Dschungel, und nehmen Sie an der Wegkreuzung den linken Weg. An dem Sack angekommen, zerschlagen Sie mit der Brechstange die Flasche und schneiden mit der Scherbe den Sack von unten auf. Da das



Kekstrockenfutter für das kleine Federvieh zu trocken ist, müssen Sie ordentliches Wasser auftreiben. Gießen Sie aus dem Martiniglas Meerwasser in die Destillieranlage und das destillierte Wasser dann zum Trockenfutter. Die beiden Kekse geben Sie übrigens auch dem Papageien.

**Ah, jetzt habe ich die vollständige Wegbeschreibung von dem kleinen Plappermaul bekommen.**

Auf in den Dschungel, doch diemal an der Wegkreuzung nach rechts laufen. Benutzen Sie die Beschreibung des Papageien: *Nach Westen* bedeutet bis zum linken Bildschirmrand, *nach Norden* zum oberen Bildschirmrand usw. Befolgen Sie die Anweisungen, gelangen Sie schließlich zu dem großen X.

## Hurra, das X!

Buddeln! Holen Sie die Schaufel heraus, und beginnen Sie mit der Arbeit. Wenn Sie auf Beton stoßen, ist Ihre Sprengkunst gefragt.



## Wie kann ich mir die Kiste auf der anderen Steinsäule nehmen?

Basteln Sie sich aus der Brechstange und dem Seil einen Enterhaken, und angeln Sie sich die Kiste.

## Wenn mir nur ein Licht aufgehen würde. Es ist hier saudunkel.

Betätigen Sie doch einfach den Lichtschalter. Was würden Sie sonst zu Hause tun, wenn es dunkel ist?

## Hilfe! Wie kann ich mich vor LeChuck retten?

Basteln Sie sich schnell eine Voodoo-Puppe! Den benötigten Knochen finden Sie im Sanitätsraum. An seine Körperflüssigkeit gelangen Sie, wenn Sie ihm Ihr Taschentuch leihen. Um an ein Kleidungsstück des Geistes zu gelangen, laufen Sie zum Grogautomaten und schlagen einmal kräftig dagegen. Warten Sie, bis LeChuck kommt und sich nach der Münze beugt. Reißen Sie ihm die Unterhose weg. Für den Rest müssen Sie nach oben.

## Ich komme einfach nicht weg. Ich bin für den Aufzug zu schwer!

Holen Sie sich aus einer der Malzbierkisten einen Ballon und aus dem Sanitätsraum einen Gummihandschuh. Im Raum mit dem Grogautomaten steht eine Flasche Helium, mit der Sie die beiden Teile füllen müssen. Mit den beiden Ballons können Sie jetzt den Aufzug benutzen.

## 126 Monkey Island 2 – LeChuck's Revenge

### Mir fehlt noch etwas Haar!

Wenn Sie den Aufzug schnell genug benutzen, klemmen Sie einige Barthaare vom Geisterkapitän mit der Tür ein. Schmeißen Sie dann alle Zutaten für die Voodoo-Puppe in die Juju-Tasche, und bewaffnen Sie sich mit der Puppe und der Spritze. Mit dem Aufzug geht es dann wieder nach unten.

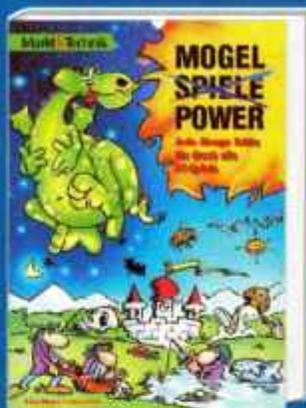


# ... und noch drei Knüller zu Spieleknallern

Jede Menge Schummeltricks:  
Cheats, Levelcodes, Patches,  
Jokes etc. zu (fast) allen PC-Spielen!

ISBN 3-87791-586-8

1994, 167 Seiten  
DM 19,80



Leisure  
Suit Larries  
geballt und gelöst!  
ISBN 3-87791-604-X  
1994, 128 Seiten  
DM 19,80

Ein Muß für jeden Lucas-Sammler!

ISBN 3-87791-508-6

1994, 128 Seiten  
DM 19,80



**Markt & Technik**

Erhältlich im Buchhandel, PC-Fachhandel und  
in den Fachabteilungen der Warenhäuser





POWER

# PLAY

Disk- und  
CD-Version

## DIE **SAM & MAX** & **INDY 4** & **Monkey 2** S P I E L E - P O W E R

An alle Fans von Lucas Arts: Hier gibt es Lösungen (und Geschichten und Hintergründe) für die tollsten und berühmtesten digitalen Lucas-Abenteuer.

Mit diesem Buch erleben Sie wochenlangen Hochgenuß in absoluten Adventure-Knallern. Es sind auf jeden Fall Ihre Lieblingsspiele, und sicher stehen sie schon längst in Ihrem Spielschrank.

Nun werden Sie sich niemals mehr vor Sam&Max blamieren, wenn Sie Bigfoot auf den Pelz rücken.

Riesenspaß mit den wildesten und originellsten Pixelhelden aller Zeiten ist garantiert.



Auch den schon etwas betagten, aber immer noch fetzigen Indiana Jones 4 (The Fate of Atlantis) werden Sie bei seinen archäologischen Forschungen nicht hängen lassen.

Zumal Sie ihn diesmal auf CD begleiten. Das neue Silberscheiben-Outfit steht ihm sehr gut und ist von ausgezeichneter Qualität. Damit aber auch die Spiellust mit der technischen Qualität zunimmt, gibt es hier noch mal Rätsellösungen für Alt- und Neufans.

Monkey Island 2 darf in einem Lucas-Kultbuch natürlich auf keinen Fall fehlen. Über diesen Klassiker braucht man nicht mehr zu reden, den kennt ja nun wirklich jeder. Monkey Island ist einfach das Leibgericht jedes Adventure-Spielers.

Alle Bilder farbig

ISBN 3-87791-605-8



01980



9 783877 916056

DM 19,80 öS 154,- sFr 19,80



Markt & Technik