

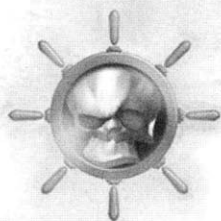
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

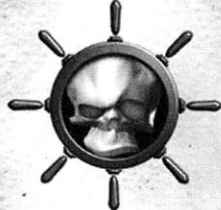


Kapitän
René Meyer





MONKEY ISLAND 3+4
Das Piratenhandbuch



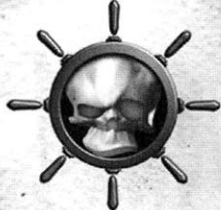
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

MONKEY ISLAND 3+4

Das Präsenzhandbuch





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Ein Titeldatensatz für diese Publikation ist bei
Der Deutschen Bibliothek erhältlich.

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.

Alle Spielertitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.
Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis:

Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

03 02 01

ISBN 3-8272-9100-3

X-Games

© 2001 by X-Games, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10-12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten

Titelgestaltung und Innenlayout: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München

Lektorat: Marcus Beck, mbeck@pearson.de

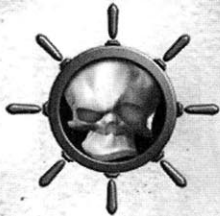
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de

Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen

Druck und Verarbeitung: Schoder, Gersthofen

Printed in Germany

Das Piratenhandbuch



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Vorwort	9
----------------	----------

The Secret of Monkey Island	11
------------------------------------	-----------

Allgemeines	12
--------------------	-----------

Der Spielstart	12
-----------------------	-----------

Die Story	14
------------------	-----------

Die Lösung	15
-------------------	-----------

Teil 1 – Die drei Prüfungen	15
-----------------------------	----

Teil 2 – Die Reise	25
--------------------	----

Teil 3 – Unter Monkey Island	27
------------------------------	----

Teil 4 – Das Finale	33
---------------------	----

Gegenstände	34
-------------	----

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	37
---	-----------

Allgemeines	38
--------------------	-----------

Die Story	38
------------------	-----------

Die Lösung	39
-------------------	-----------

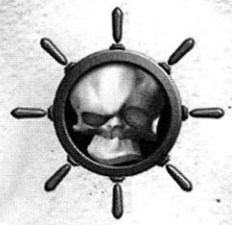
Teil 1 – Das Largo-Embargo	39
----------------------------	----

Teil 2 – Die vier Kartenteile	45
-------------------------------	----

Teil 3 – LeChuck's Festung	55
----------------------------	----

Teil 4 – Auf Dinky Island	56
---------------------------	----

Gegenstände	59
-------------	----



The Curse of Monkey Island 63

Allgemeines 64

Der Spielstart 65

Die Story 66

Die Lösung – normal 67

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck 67

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch 69

Kapitel 3: Drei Laken im Wind 77

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber 81

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens 88

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf 89

Schritt-für-Schritt-Lösung – normal 90

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck 90

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch 91

Kapitel 3: Drei Laken im Wind 97

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber 97

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens 103

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf 104

Die Lösung – oheraffig 105

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck 105

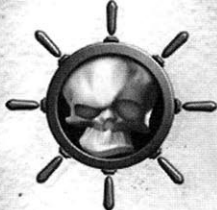
Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch 107

Kapitel 3: Drei Laken im Wind 116

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber 120

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens 127

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf 128



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Schritt-für-Schritt-Lösung – oberaffig 129

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck	129
Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch	130
Kapitel 3: Drei Laken im Wind	138
Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber	139
Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens	145
Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf	146

Flucht von Monkey Island 147

Allgemeines und Story 148

Der Spielstart 149

Die ausführliche Lösung 150

Prolog	150
Akt 1: Was tun auf Mêlée Island, wenn du tot bist	151
Akt 2: Komm auf die Seekuh	167
Akt 3: Flucht von Monkey Island	178
Akt 3+: Guybrush tritt in ungewöhnlich großen Hintern	185

Die Schritt-für-Schritt-Lösung 186

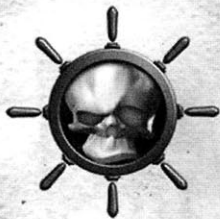
Prolog	186
Akt 1: Was tun auf Mêlée Island, wenn du tot bist	187
Akt 2: Komm auf die Seekuh	190
Akt 3: Flucht von Monkey Island	193
Akt 3+: Guybrush tritt in ungewöhnlich großen Hintern	195

MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Vorwort





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

In keiner anderen Adventure-Serie sind die einzelnen Teile so eng verknüpft wie bei »Monkey Island«.

Anlässlich des Erscheinens des vierten Teils veröffentlichen wir deshalb ein Lösungsbuch für alle Folgen. Somit haben Sie detaillierte Spielhilfen für die gesamte Serie in einer Hand.

Die Lösungen für die Teile 1 bis 3 stammen aus einem früheren Buch von uns, das viel Zuspruch bei den Lesern fand.

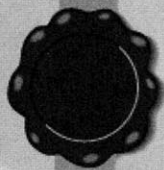
Für den Lösungsweg des aktuellen vierten Teils haben wir »Flucht von Monkey Island« mehrfach durchgespielt, sowohl in der deutschen als auch in der englischen Version.

Aufmerksames Lesen in elektronischen Foren wies uns auf besondere Tücken und auch Gags hin. Diese fanden in Form von zahlreichen Hinweisen Berücksichtigung in der Lösung.

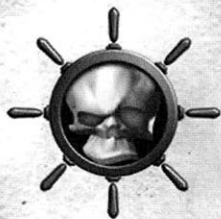
Falls dennoch Fragen zum Ablauf des Spiels offengeblieben sind, sollten Sie das Diskussionsforum auf der Website www.mogelpower.de nutzen. Es wird von uns mehrfach täglich gelesen, sodass Sie schnell eine Antwort erhalten.

Viel Spaß beim Lesen und Lösen,

Sven und René



Das Präsenzhandbuch



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Allgemeines

Als die Spielefirma LucasArts Guybrush Threepwood zum Leben erweckte, war die Adventure-Welt noch recht eintönig. Die Geschwindigkeit damaliger PCs – in der Regel waren es 286er – erlaubte noch keine aufwändigen Grafiksequenzen, geschweige denn digitalisierten Sound und Sprachausgabe über ein ganzes Spiel hinweg.

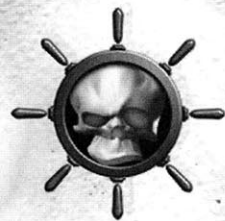
Dennoch gelang es LucasArts, in einem für heutige Verhältnisse sehr kompakten Format – das Spiel belegt samt ein paar Spielständen weniger als fünf Megabyte auf der Festplatte – ein Adventure mit sehr schön gezeichneter VGA-Grafik in 256 Farben und Unterstützung für Soundblaster- oder Roland-Musik zu entwickeln.

Wenn Sie »The Secret of Monkey Island« noch nie gespielt haben, dann können wir es Ihnen nur ans Herz legen. Die Kenntnis der Handlung bzw. der Personen ist zwar für die späteren Teile nicht notwendig, aber der Spielverlauf ist ausgesprochen witzig; Personen aus Teil I werden Sie in anderen Teilen erneut treffen. Möglicherweise kann Ihnen das hier und da behilflich sein, auf jeden Fall aber ist es interessant. (Hinzu kommt, dass die ersten drei Teile von Monkey Island mittlerweile sehr preiswert zu erhalten sind.)

Der Spielstart

Falls Sie noch im Besitz einer Originalversion von »The Secret of Monkey Island« sind, werden Sie gegebenenfalls Probleme mit der Geschwindigkeit heutiger PC-Systeme bekommen. Entweder das System stürzt mit einem Laufzeitfehler wie RUN-TIME ERROR R6003 oder INTEGER DIVIDE BY 0 ab oder die Hintergrundmusik klingt in Ihrer Soundkarte grässlich. Bereits ab 486er PCs treten diese Fehler auf.

Um den Rechner zu verlangsamen, sollten Sie beim Hochfahren des Rechners, am besten beim Durchzählen des Speichers, **[Entf]** drücken. Das BIOS-Setup-Programm wird in den meisten Fällen so gestartet. Andernfalls entnehmen Sie den Bildschirmausgaben, welche Taste Sie für das BIOS-Setup-Programm benötigen. Die Geschwindigkeit eines 486er- oder Pentium-Systems lässt sich dramatisch drosseln, indem Sie internen und externen Cache ausschalten. Zumeist finden Sie diese Option unter *BIOS Features Setup*. Setzen Sie dort *Internal Cache Memory* und *External Cache Memory* auf *Disabled*. Gegebenenfalls heißen diese Punkte auch etwas anders. Manchmal findet sich *All Cache Memory*. Sie sollten sich auf jeden Fall merken, welche Änderungen Sie vornehmen.



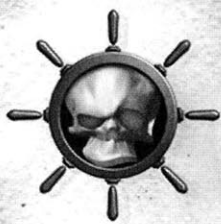
Falls auf Ihrem PC Windows 95 installiert ist, sollten Sie die Originalversion nicht von der Oberfläche aus starten, denn auch in diesem Fall ist keine hörenswerte Soundausgabe möglich. Drücken Sie dazu [F8], wenn die Meldung *Windows 95 wird gestartet ...* auftaucht. Es sollte ein Menü erscheinen, in dem Sie *Nur Eingabeaufforderung wählen*. Obwohl »The Secret of Monkey Island« einigermaßen komfortabel mit Tastatur spielbar ist, sollten Sie vor dem Start einen Maustreiber laden.

Die Soundausgabe von »The Secret of Monkey Island« unterstützt Adlib (und damit jede Soundblaster-kompatible Karte) und Roland. Sind Sie im Besitz einer Soundblaster mit Wavetable oder Wave-Effects-Erweiterung (AWE), können Sie auch die besser klingende Roland-Soundausgabe benutzen. Sie sollten aber vor dem Start von »The Secret of Monkey Island« die Soundkarte in den Roland- beziehungsweise MT32-Modus setzen, sonst klingen die Instrumente unecht.

Spielstart mit	Bedeutung
Monkey	Das Spiel sucht selbständig eine geeignete Soundausgabe.
monkey i	Das Spiel gibt »Sound« über den PC-Piepser aus.
monkey a	Das Spiel gibt Sound im Adlib-kompatiblen Modus aus.
monkey r	Das Spiel startet im Roland-kompatiblen Modus.

Startparameter für »The Secret of Monkey Island«

Taste	Bedeutung
[F5]	Laden/Speichern eines Spielstands
[F8]	Neu beginnen
[Umschalt] + [F9]	Beginn/Ende des Aufzeichnens einer Spielsequenz
[Umschalt] + [F10]	Abspielen einer Spielsequenz
[Strg] + [W]	Gewinnen; springt zum Spielende
[Strg] + [R]	Schaltet »scrollende Räume« ab/an
[Strg] + [J]	Joystick rekalisieren
[Strg] + [S]	Soundausgabe an-/abschalten
[Strg] + [C], [Alt] + [X]	Spiel beenden mit Abfrage



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Taste	Bedeutung
Strg + Pause, Strg + Q	»Boss«-Taste
Strg + V	Versionsnummer anzeigen
Strg + N, Strg + M	Maus-Modus aktivieren
Leertaste	Pause
Tab, Enter, num. 5	Aktive Auswahl ausführen (wie Mausklick)
Cursor-Tasten, numerischer Block	Mausbewegung simulieren
< und >	Textgeschwindigkeit ändern
ESC	Filmsequenz überspringen
O	aktiviert »Öffne«
S	aktiviert »Schließe«
D	aktiviert »Drücke«
Y	aktiviert »Ziehe«
W	aktiviert »Gehe zu«
N	aktiviert »Nimm«
R	aktiviert »Rede mit«
G	aktiviert »Gib«
B	aktiviert »Benutze«
L	aktiviert »Schau an«
M	aktiviert »Mach aus«
A	aktiviert »Mach an«

Geheime und nicht geheime Tasten in »The Secret of Monkey Island«

Die Story

Guybrush, der Held des Spiels, ist gerade den Kinderschuhen entwachsen und hat nur einen sehnlichen Wunsch: Er will unbedingt Pirat werden. Im ersten Teil des Spiels, Ort der Handlung ist Melee Island, muss sich Guybrush als angehende Pirat mehreren Proben unterziehen. Er muss gegen einen Schwertmeister bestehen, einen verborgenen Schatz finden und einen Diebstahl begehen.

In diesem Teil des Spiels entdeckt er seine Liebe zu Gouverneurin Marley, die am Ende des ersten Teils vom Geisterpiraten LeChuck, der die Meere beherrscht, entführt wird.



Während der relativ kurze zweite Teil nur die Schifffahrt nach Monkey Island abdeckt, besteht Guybrushs Aufgabe im dritten Teil in der Vernichtung von LeChuck und damit der Befreiung der Gouverneurin.

Im Spiel findet Guybrush jede Menge Gegenstände, von denen fast alle eine ganz bestimmte Bedeutung haben. Guybrush kann alles mitnehmen, egal, ob wichtig oder nicht. Es wird ihm nicht schaden. Außerdem gilt die Regel: Frage Personen aus, bis sie nichts mehr zu sagen haben. Auch, wenn man einmal etwas Falsches sagt, wird Guybrush immer die Chance bekommen, es wieder gut zu machen. Um mit manchen Personen über ein besonderes Thema zu reden, muss Guybrush manchmal etwas Bestimmtes besitzen oder eine bestimmte Handlung ausgeführt haben. Es kann daher nicht schaden, Personen ein zweites Mal anzusprechen. Das heißt, es gibt keine Sackgassen oder Einbahnstraßen.

Dennoch sollten Sie ab und zu das Spiel abspeichern. Möglicherweise wollen Sie sich eine bestimmte Stelle später noch einmal ansehen. Sicher kann es auch passieren, dass das Spiel abstürzt. Davor sollte man sich schützen.

Die nachfolgende Lösung stellt nahezu einen Optimalweg dar, um »The Secret of Monkey Island« zu spielen. Ohne Lösung würden Sie an manchen Stellen sicher ganz anders vorgehen oder Informationen aus anderen Quellen bekommen. Die Ziffern in Klammern stellen die empfohlenen Antworten in den Gesprächen dar – 1 steht für die erste Antwort.

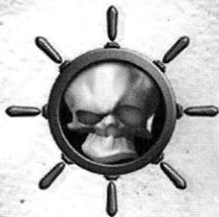
Die Lösung

Teil 1 – Die drei Prüfungen

An einem guten Aussichtspunkt von Melee Island steige ich in die Handlung ein. Mein sehnlichster Wunsch ist es, Pirat zu werden. An einem Lagerfeuer sehe ich einen alten Mann, einen Späher. Eine fruchtbare Unterhaltung ist mit ihm nicht drin. Das Einzige, was ich während eines Gesprächs aus ihm herauslocken kann, ist, dass ich in die SCUMM-Bar gehen soll.

Die Schrecklich wichtigen Piraten

Ich steige die Klippen hinab und stürze mich in mein erstes Abenteuer. Am Steg sehe ich ein Haus, an dem ein Plakat klebt. Ein Wahlplakat! »Wählt Gouverneurin Marley!« Aha, eine Frau regiert den Ort. Ich gehe weiter nach rechts



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

den Steg entlang und erreiche die SCUMM-Bar. Ich öffne die Tür und gehe hinein. In der Bar herrscht reges Treiben.

Gleich an der Tür fällt mir ein gut gebauter Pirat in rotem Gewand auf. Mit ihm beginne ich einen Plausch (2/1/2/1/1/2). Er berichtet mir von den »Schrecklich wichtigen Piraten«, an die ich mich wenden solle, wenn ich Pirat werden will. Über die Gouverneurin erzählt er mir, dass sie auf einem Haus auf der anderen Seite wohnt. Dort seien aber Piraten nicht willkommen, denn einer hat sich mal in sie verliebt, es war LeChuck.

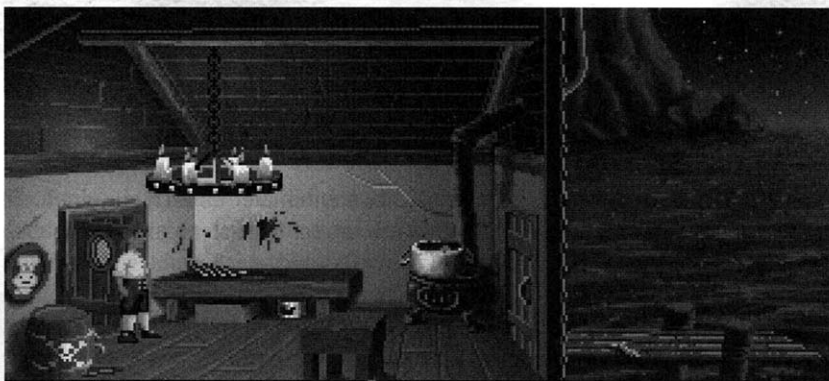
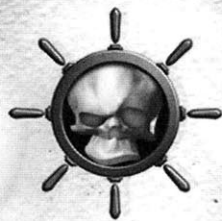
Am Nachbartisch sitzt ein schwarz gekleideter Pirat. Es gelingt mir, ihm Informationen über LeChuck zu entlocken (2/3/2/2/2/3). LeChuck sei sozusagen auf Wunsch der Gouverneurin tot umgefallen. Er wollte sie beeindrucken und brach auf, um Monkey Island zu finden. Doch ein Sturm ließ sein Schiff kentern. Noch heute segelt er in diesen Gewässern auf einem Geisterschiff. Deshalb sind alle Piraten zu feige, in See zu stechen.

Weiter rechts im Raum zechen an einem Tisch die »Schrecklich wichtigen Piraten«. Ich erzähle ihnen von meinem Wunsch, Pirat zu werden (2/1/2/3/5/5). Sie erzählen, dass ich drei Prüfungen bestehen müsse, um Pirat zu werden: Ich muss mich im Fechtkampf beweisen, auf Schatzsuche begeben und einen Diebstahl ausführen. Genauer gesagt: Auf Melee Island lebt ein Schwertmeister, den ich besiegen soll; des Weiteren gilt es, den verlorenen Schatz von Melee Island zu finden und aus dem Haus der Gouverneurin das Idol der vielen Hände zu stehlen.

Weiter rechts befindet sich die Küche, aber der Koch hat wohl ein Auge auf mich geworfen und will mich nicht hinein lassen. Ich verharre einen Moment neben der Tür, bis der Koch mit einem Tablett herauskommt, um den Piraten im entfernten Teil der Bar Grog zu bringen. Jetzt kann ich mich in die Küche schleichen.

Geld regiert die Welt

In der Küche nehme ich von unten einen Topf und vom Tisch das Fleisch. Als ich rechts aus dem Haus auf einen Steg trete, sehe ich einen roten Hering. Dieser wird aber von einer Möwe beschützt, die sich bestimmt nicht scheut, mich zu picken. Ziemlich am rechten Rand des Stegs befindet sich ein loses Brett. Durch mehrmaliges Betreten gelingt es mir, die Möwe so weit zu verscheuchen, dass ich mir den Fisch schnappen kann. Obwohl es mir nicht wichtig erscheint, koche ich Fleisch und Fisch in der Küche im Kochtopf auf dem Feuer (Benutze Fleisch mit Topf).



Ich verlasse schließlich die SCUMM-Bar. (Der Computerspieler erfährt inzwischen, was auf dem Schiff von LeChuck passiert. Diesem kam bereits zu Ohren, dass auf Melee Island jemand Pirat werden will.)

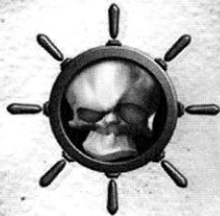
Ich gehe zurück nach links, steige die Klippen hinauf und folge weiter dem Pfad. Von hier aus kann ich ganz wunderbar navigieren. Zunächst erreiche ich die Lichtung in der Mitte der Bucht. Es ist ein Zirkus! Hier gibt es bestimmt Geld zu verdienen. Ich gehe hinein und mische mich in den Streit ein (Rede mit ..., 1/1/2). Wenn ich Versuchskaninchen bei diesem wagemutigen Kunststück spiele, soll ich 478 Goldstücke verdienen. Ich zeige ihnen meinen Topf, um ihn als Helm zu verwenden (Gib Helm an Brüder). Kurz darauf fliege ich wie eine lebendige Kanonenkugel quer durch das Zirkuszelt.

Glücklicherweise habe ich alles ohne Schaden überstanden und bin nun um ein paar Goldstücke reicher. Meinen Weg setze ich in Richtung Stadt fort (Gehe zu Pfad/Stadt).

Auf Schatzsuche

Diesmal gehe ich an der SCUMM-Bar vorbei durch den Torbogen und erreiche somit das Innere der Stadt. An einer Spitzkehre steht ein drolliger Bürger von Melee Island mit einem Papagei auf der Schulter. Durch ein kurzes Gespräch (4/2) gelingt es mir, ihm die Schatzkarte abzukaufen.

Ein kurzer Blick auf die Karte sagt alles: Ich wurde betrogen. Das sieht ja aus wie Tanzschritte. Ich gehe weiter durch den nächsten Torbogen ins Innere der Stadt. Hier erblicke ich gleich auf der rechten Seite einen Krämerladen, den ich betrete. Es ist aber niemand zu sehen. Ich nehme mir die Schaufel und das



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Schwert. An der Theke benutze ich die Klingel, woraufhin der Gemischtwarenhändler den Laden betritt. Nach einem Gespräch (1/1/1/1/1) bezahle ich Schaufel und Schwert. Auf meine letzte Frage nach dem Schwertmeister erfahre ich, dass nur er dessen Geheimversteck kenne, dass er ihn aber zunächst fragen wolle.

Mir kommt die geniale Idee, dem Gemischtwarenhändler einfach zu folgen. Er verlässt die Stadt, steigt die Klippen hinauf, um schließlich an einer Weggabelung sehr mysteriöse Wege einzuschlagen. Das hätte ich wohl wahrlich nie finden können. Der Gemischtwarenhändler plaudert mit dem Schwertmeister, ich lausche auf Distanz. Nur gut, dass ich jetzt den Weg kenne, denn der Schwertmeister wollte nicht, dass jemand den Weg erfährt.

Zunächst verlasse ich die Stelle und gehe zurück zur Weggabelung. Jetzt kommt meine exzellente Schatzkarte zum Einsatz. Ich folge den Pfaden wie die Tanzschritte beschrieben sind. Nach dem letzten Schritt gehe ich noch ein Stück nach rechts und erreiche die mit »X« markierte Stelle.

An der Plakette lese ich einen lustigen Text. Schließlich beginne ich zu graben (Benutze Schaufel mit X). Nach wenigen Stunden stoße ich auf den berühmten Schatz von Monkey Island. Sollte das alles sein – ein T-Shirt? Schließlich folge ich den Anweisungen der Plakette und verlasse die Stelle so, wie ich sie vorgefunden habe. Ich gehe erneut zur Gabelung und folge dem Pfad nach hinten, um mir im nächsten Bild die schönen gelben Blumen zu pflücken.

Der Schwertkampf

Von der Übersichtskarte aus folge ich dem Weg nach Südosten. Auf dem Weg dorthin gelange ich an eine Brücke, die ein Troll bewacht. Er will mich nicht durchlassen und verlangt Wegezoll. Auf die Frage, wie hoch dieser denn sei, erfahre ich, dass der Troll etwas ganz Besonderes möchte. Ich durchwühle meine Taschen und mir kommt der Gedanke an den roten Hering, der inzwischen zum Fischeintopf mutiert ist. Ich gebe ihm diesen, woraufhin ich passieren darf.

Kurz bevor ich das Haus erreiche, lese ich auf einem Schild, dass ich hier die Kunst des Schwertkampfes erlernen kann. Die fälligen 30 Goldstücke kann ich gerade noch berappen. Ich klopfe an die Tür und rede mit meinem künftigen Trainer (1/1/1/1/1/1). Nach einigem Hin und Her gelingt es mir, ihn davon zu überzeugen, dass ich besser sein könnte als der Schwertmeister. Ich zeige ihm mein Schwert und das Training kann beginnen.



Ich habe mir das Training zwar anders vorgestellt, aber auch gegen eine Maschine gelingt es mir, die wichtigsten Hiebe zu erlernen. Offenbar scheint das aber noch nicht alles zu sein, denn der Trainer verrät mir das wahre Geheimnis des Schwertkampfes. Ich muss meinen Gegner durch Beleidigungen so aus der Fassung bringen, dass ich ihn leicht besiegen kann.

Der Trainer lehrt mich zwei Tricks und meint, die anderen könne ich nur selbst durch Erfahrung lernen. Ich bedanke mich und verlasse das Haus. Mir steht eine schwere und langwierige Aufgabe bevor. Ich werde künftig alle herumstreichenden Piraten anhalten, um sie mit »Du bist des Todes« zum Kampf aufzufordern. Das Ziel meines Eifers sollen möglichst viele treffende Antworten auf Beleidigungen sein.

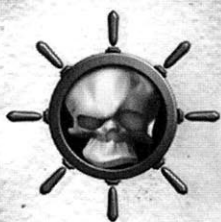
Zunächst habe ich einen sehr kleinen Vorrat an Fragen und Antworten. Das System ist aber recht einfach. Ich stelle dem Piraten eine Frage, worauf dieser eine passende Antwort sucht. Weiß er keine, wird er mit »Ich schaudere, ich schaudere.« antworten. In diesem Fall darf ich wieder fragen. Wusste allerdings der Pirat eine treffende Antwort, wird er als Nächstes am Zuge sein und mir eine Frage stellen. Stellt er mir eine noch unbekannte Frage, nehme ich diese automatisch in mein Repertoire auf, um sie bei einem Kampf gegen denselben oder einen anderen Piraten zu verwenden, in der Hoffnung, dass dieser die Antwort weiß, sodass ich auch diese in mein Repertoire aufnehmen kann. Wer dreimal richtig geantwortet hat, gewinnt den Kampf.

Nach drei gewonnenen Kämpfen wird mir angeboten, gegen den Schwertmeister anzutreten. Erfahrungsgemäß reichen drei Kämpfe auf keinen Fall aus. Um ganz sicher zu sein, gegen den Schwertmeister zu gewinnen, muss ich mindestens vierzehn Antworten aus folgender Liste kennen. (Gleiche Nummern gehören zusammen, also nicht verwundern, wenn der Schwertmeister ganz andere Fragen stellt als die Piraten.)

Schließlich gehe ich zum Schwertmeister. Ich rede mit ihm (1) und schon beginnt der Kampf, hier muss nur ich antworten.

Beleidigungen der Piraten

1. Du kämpfst wie ein dummer Bauer.
2. Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen.
3. Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.
4. Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.
5. Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

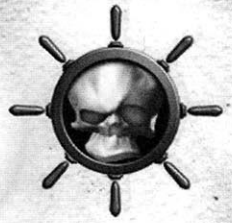
6. Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn.
7. Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.
8. Deine Fuchstelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.
9. Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.
10. Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.
11. Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte.
12. An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.
13. Trägst du immer noch Windeln?
14. Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.
15. Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.
16. Du hast die Manieren eines Bettlers.

Beleidigungen des Schwertmeisters

1. Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.
2. Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
3. Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
4. Mein Schwert wird dich in tausend Stücke reißen.
5. Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.
6. Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters.
7. Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.
8. Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.
9. Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.
10. Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.
11. Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?
12. Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein.
13. Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?
14. Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
15. Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.
16. Alles, was du sagst, ist dumm.

Antworten von Guybrush

1. Wie passend, du kämpfst wie eine dumme Kuh.
2. Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.



3. Zu schade, daß dich überhaupt niemand kennt.
4. Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
5. Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
6. Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen.
7. Er muss dir das Fechten beigebracht haben.
8. Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
9. Du kannst so schnell davonlaufen.
10. Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
11. Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
12. Hattest du das nicht vor kurzem getan?
13. Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen.
14. Auch bevor sie deinen Atem riechen.
15. Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.
16. Ich wollte, daß du dich wie Zuhause fühlst.

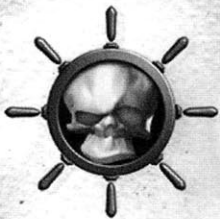
Das Idol der vielen Hände

Mit Sachen bin ich jetzt eingedeckt: Ich habe soeben ein zweites T-Shirt aus 100% Baumwolle als Zeichen meines Sieges über den Schwertmeister erhalten.

Ich setze meinen Weg in Richtung Stadt fort. Hinter der Kehre gehe ich in die erste Tür rechts und finde mich in einem Raum mit jeder Menge Voodoo-Zeug wieder. Von der Kiste rechts vorn nehme ich mir das Gummi-Huhn.

Weiter rechts im Raum treffe ich auf die Voodoo-Priesterin, die mir in einem völlig unbedeutenden Gespräch meine Zukunft voraussagt. Ich verlasse schließlich den Raum, um weiter ins Innere der Stadt zu gehen. In einer Seitengasse mache ich erste Bekanntschaft mit dem Sheriff.

Weiter links gelange ich durch ein Tor auf dem Weg zum Haus der Gouverneurin. Ich benutze die gelben Blumen mit dem Fleisch und werfe sie den Hunden zum Fraß vor, wodurch sie in einen friedlichen Schlaf versetzt werden. Anschließend betrete ich das Haus der Gouverneurin, öffne gleich die erste Tür rechts, laufe in den magischen Raum und verfolge die Handlung, auf die ich keinen Einfluss nehmen kann. Nachdem ich oben aus einer anderen Tür herauskomme, kommt mir in den Sinn, dass ich mit einer Feile das Idol der vielen Hände befreien könnte. Mein Inventar ist inzwischen um ein paar teils recht nützliche Dinge reicher geworden.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Ich verlasse das Haus und gehe in Richtung Stadt, um dem Gefängnis einen Besuch abzustatten. Ich versuche, mit dem Gefangenen ein Gespräch zu beginnen, aber sein enormer Mundgeruch zwingt mich zum Abbruch der Konversation.

Mein Weg führt mich erneut zum Gemischtwarenhändler. Dort gibt es zwar keine Feile, aber wenigstens kann ich ihn erfolgreich nach Pfefferminz fragen. Als stolzer Besitzer einer ganzen Rolle Grog-o-Mint verlasse ich den Laden, um zurück zu Otis, dem Gefangenen, zu gehen. Ich reiche ihm ein Pfefferminz-Dragee, was es mir ermöglicht, mit ihm zu reden. Der Gefangene hat Probleme mit den Ratten, deshalb schenke ich ihm mein Nagetier-Spray. Als Dank bekomme ich ein Stück Käsekuchen.

Nach eingehender Betrachtung findet sich im Käsekuchen eine Feile. Prima, jetzt kann ich das Idol der vielen Hände stehlen. Also mache ich mich auf zum Haus der Gouverneurin. Dort betrete ich erneut den mysteriösen Raum. Diesmal springe ich aber durch das Loch hinein.

Nach einer erneut seltsamen Handlung, an die ich mich besser nicht erinnere, bin ich stolzer Besitzer des Idols der vielen Hände. Doch so einfach sollte ich meine dritte Prüfung nicht bestehen. Als ich das Haus verlassen will, steht der Sheriff vor mir. Ich kann mich nicht herausreden, egal, was ich ihm sage. Auch gegenüber der Gouverneurin vermag ich keine vernünftige Silbe über die Lippen zu bringen.

Der Sheriff verschwindet zunächst, lauert mir aber am Steg erneut auf, um mich im Wasser zu ertränken. Dazu hat er als Gewicht das Idol an meine Füße gebunden.

Jetzt stehe ich hier im Wasser und wie Sie sicher wissen, kann ich nur zehn Minuten die Luft anhalten. (Hinweis: Abspeichern und zehn Minuten warten. Das ist die einzige Stelle, an der ich sterben kann. Sieht sehr lustig aus!)

Nach kurzem Überlegen kommt mir die Lösung des Problems. So schwer ist das Idol doch gar nicht. Ich nehme es einfach auf und kann unbeschwert aus dem Wasser steigen.

Auf der Suche nach einem Schiff

Kaum dem Wasser entstiegen, sehe ich, wie das Geisterschiff Melee Island verlässt. Der Späher kommt herbeigelaufen. Er gibt mir eine Notiz, die besagt, dass Gouverneurin Marley entführt wurde.



Zunächst statte ich der SCUMM-Bar einen Besuch ab. Alle Piraten sind verschwunden, nur der Koch sitzt weinend am Tisch. In einem Gespräch erfahre ich, dass ich in Stans Gebrauchtschiff-Handel Schiffe erstehen kann.

Kurz entschlossen begeben sich mich zum Aussichtspunkt, um meinen Weg in Richtung der großen Lichtung fortzusetzen. Ich treffe sogleich auf Stan, sicher ein guter Verkäufer, aber mir liegt er gar nicht. Ich frage ihn nach dem besten Schiff (1/2/3), muss aber feststellen, dass ich wohl nur auf Kredit kaufen kann. Auch mein Gummi-Huhn verschmäht er, da er davon schon mehr als genug hat.

Der einzige, von dem ich einen Kredit bekommen könnte, ist der Gemischtwarenhändler; ich erinnere mich, einen Safe in seinem Laden gesehen zu haben. Im Laden angekommen, frage ich den Gemischtwarenhändler nach einem Kredit (2/1) und belüge ihn, dass ich einen Beruf hätte. Als er das Formular aus dem Safe holt, merke ich mir die Kombination. Da ich ihm schließlich doch keinen Beruf nennen kann, verschließt der Gemischtwarenhändler das Formular wieder im Safe.

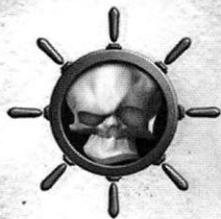
Mir fällt ein, wie ich den Alten doch leicht loswerden kann. Ich bitte ihn, zum Schwertmeister zu gehen (1). Nachdem er den Laden verlassen hat, ist es ein Leichtes, den Safe mit der gemerkten Kombination zu öffnen. Ich nehme die Kreditbürgschaft und begeben mich erneut zu Stan.

Bei Stan angelangt, beginne ich ein Gespräch mit ihm. Offenbar kosten die Schiffe aber immer noch mehr Geld als die Bürgschaft ausweist. Erst nach sehr hartnäckigen Verhandlungen – ich muss zweimal ablehnen und wiederkommen (2/3/4/1/2/2/2/2/2/2/3/3/2/3/4/1/3/2/4/1/3/2/4) – gelingt es mir, das Schiff zu bekommen.

Außerdem erhalte ich von Stan eine Visitenkarte und einen Handzettel fürs Navigieren. Stan will das Schiff an den Pier bringen, wenn ich eine Crew zusammenhabe. Ich brauche mindestens drei Personen.

Das Anheuern der Crew

Ich gehe zurück in die Stadt, um Otis im Gefängnis zu besuchen. Ich erzähle ihm, dass die Gouverneurin entführt wurde (2/2). Er würde gern meiner Crew beitreten. Dazu muss ich ihn zunächst befreien, aber seine Gefängnistür ist fest verschlossen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Da kommt mir ein Gedanke, der mysteriöse Grog. Flink eile ich in die SCUMM-Bar. Dort sammle ich alle Krüge ein, die ich finden kann. Anschließend gehe ich in die Küche der SCUMM-Bar. Hier steht ein Fass voll mit Grog. Mit diesem Zeug sollte ich die Gefängnistür verätzen können. Ich fülle den ersten Krug mit Grog (Benutze Krug mit Fass), um damit auf kürzestem Wege das Gefängnis aufzusuchen. Unterwegs stelle ich fest, dass der Grog den Krug schmelzen lässt. Aus diesem Grunde muss ich mehrmals anhalten, um den Grog in einen neuen Krug umzufüllen (Benutze schmelzender Krug mit Krug).

Im Gefängnis angekommen, benutze ich den schmelzenden Grogkrug mit der Gefängnistür und das Wunder ist vollbracht. Die Tür ist offen! Otis bedankt sich, verschwindet aber. Ob ich den wohl jemals wiedersehe?

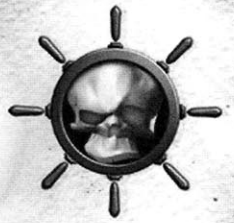
Als weiteres Mitglied meiner Crew könnte ich mir den Schwertmeister vorstellen. Ich statte ihm einen Besuch ab. Ich berichte Carla von der Entführung der Gouverneurin (3). Das war einfach, ich habe ein weiteres Crewmitglied.

Der Dritte im Bunde, der mich begleiten soll, wohnt auf einer Nebeninsel von Melee Island. Zunächst begeben wir uns zum Aussichtspunkt der Insel, um unseren Weg in Richtung Norden der Insel fortzusetzen. Ich gelange an eine Meerenge. Die Insel ist aber durch ein Kabel, das jeweils an einem Mast endet, mit Melee Island verbunden.

Jetzt kann ich gewinnbringend mein Gummi-Huhn einsetzen, denn an diesem ist ein passender Karabinerhaken angebracht. Ich benutze das Gummi-Huhn mit dem Kabel und im Handumdrehen bin ich auf der anderen Seite.

Drüben öffne ich die Tür und rede mit Meethook. Ich erzähle ihm (1/3), dass die Gouverneurin entführt wurde und ich eine Crew finden müsse. Der Mann willigt aber nicht sofort ein. Zuerst will er sicher sein, dass ich mutig genug bin, um den Job als Kapitän für diese Aufgabe zu übernehmen. Er stellt mich auf die Probe: Ich soll dem blutrünstigen Monster, das schon seit Tagen nicht gefüttert wurde, gegenüberreten. Unsicher öffne ich die letzte Tür vor dem Verlies, kann aber durchatmen, das Monster stellt sich als harmloser Papagei heraus.

Draußen benutze ich wieder das Gummi-Huhn, um auf die andere Seite übersetzen. Ich setze meinen Weg fort zum Pier. Dort angekommen, haben sich bereits alle Crewmitglieder eingefunden. Auch Stan ist hier. Er hat das Schiff mitgebracht. Ich führe noch ein kurzes Gespräch mit meiner Crew (3/3), bevor wir in See stechen.



Teil 2 – Die Reise

Die Crew meutert

Schon wieder stehe ich vor einem neuen Problem: Gerade sind wir in See gestochen, schon beginnt die Crew zu meutern. Bräune haschen zieht man der Befreiung der Gouverneurin vor.

Ich entschließe mich, das Schiff zunächst genauer zu erkunden, um alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Mein erster Weg führt durch das Schlafdeck hindurch in den Laderaum. Dort greife ich in die Fässer links, um etwas Schießpulver mitzunehmen. Ich öffne die einzelne Truhe auf der rechten Seite und finde darin eine Flasche guten Wein. Außerdem nehme ich das Seil mit.

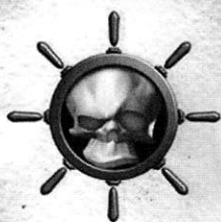
Anschließend steige ich eine Etage höher, um von dort die Kombüse zu betreten. Auf der linken Seite öffne ich einen Schrank, aus dem ich mir eine Packung Cornflakes schnappe. Als ich sie öffne, finde ich ein kleines Geschenk. Nach genauerer Betrachtung stellt es sich als Schlüssel heraus. Außerdem nehme ich aus der Küche einen Topf mit, aber nicht den, der auf dem Feuer steht.

Ich begeben mich wieder an Deck und suche meine Kapitänskajüte auf. Für den Schrank habe ich gerade den passenden Schlüssel gefunden. Nach dem Öffnen stoße ich auf eine Truhe, in der sich ein seltsames Rezept und Zimtstangen befinden. Auf dem Schreibtisch entdecke ich Tinte und Feder, die ebenfalls in mein Inventar wandern.

Das Rezept schaue ich mir genauer an: »So gelangen Sie nach Monkey Island.« Mit einem Rezept? Was soll's, ich habe doch keine andere Wahl. Ich gehe an Deck, um den Fahnenmast hochzuklettern. Von oben habe ich einen guten Ausblick. Noch besser aber gefällt mir, dass ich die Piratenflagge mitnehmen kann. Ich steige den Mast wieder hinunter.

Guybrush als Koch

Jetzt habe ich alle Zutaten zusammen, um die seltsame Suppe zu kochen. Glücklicherweise ist in der Küche schon ein Topf auf dem Feuer, also begeben mich dorthin. Jetzt gebe ich nacheinander die Zutaten in den Topf (siehe Tabelle).



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Zutat laut Rezept

1 Zimtstange
4 Pfefferminzblätter
1 menschlicher Schädel
0,5 l Affenblut
1 ganzes Huhn
3 Unzen Schwefel
Vitamin B12, Lecithin, Bindemittel
oder naturidentische Aromastoffe

Das tue ich rein (Benutze Zutat mit Topf)

Zimtstange
Mintstangen
Totenkopfflagge
guter Rotwein
Gummi-Huhn
Schießpulver
Cornflakes, Tinte

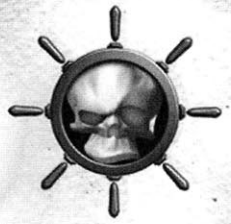
Rezept für die »So komme ich nach Monkey Island«-Suppe

Nachdem die letzte Zutat im Topf verschwunden ist, beginnt die Suppe jämmerlich zu brodeln. Ich falle in Ohnmacht. Nach langer (?) Zeit wache ich auf. Ich weiß nicht, wie lange ich geschlafen habe.

Ich ziehe Stans Visitenkarte aus der Hosentasche, um sie am Feuer unter dem Topf anzuzünden. Dadurch erhalte ich eine brennende Masse. Bevor ich aufs Deck steige, begeben sich in den Laderaum, um meinen Schießpulvervorrat aufzufrischen.

Wieder oben an Deck, bemerke ich, dass sich die Situation verändert hat. Die magische Suppe scheint das Schiff auf direktem Kurs nach Monkey Island gebracht zu haben. Meine Crew meutert allerdings immer noch, als sei nichts geschehen.





Ich nehme das Seil und befestige es an der Kanone. Es soll als Lunte dienen. Mit der brennenden Masse zünde ich es an. Im Kanonenfliegen habe ich bereits Erfahrung. Ich setze den Helm auf und steige in die Kanone (Gehe zu). Kurz darauf krepirt das alte Eisenrohr und katapultiert mich direkt auf die Insel.

Teil 3 – Unter Monkey Island

Hallo – ich bin Hermann

Zunächst befreie ich mich aus meiner misslichen Lage: Wer steckt schon gern mit dem Kopf im Sand? Das Erste, was ich sehe, ist Hermann. Wie ich erfahre, ist Hermann offenbar ein Schiffbrüchiger. Auf ihn werde ich noch öfter treffen. Er ist mir gut gesinnt und verrät mir manch nützlichen Hinweis. Offenbar hat ihm das Alleinsein aber auch im Kopf geschadet. Hin und wieder gibt er wirre Dinge von sich.

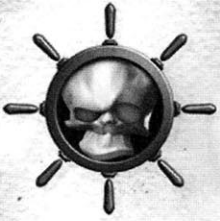
Am Bananenbaum und auch in anderen Teilen von Monkey Island finde ich regelmäßig Notizzettel. Manche geben »durch die Blume« nützliche Hinweise, wie ich an diverse Dinge gelange. Um die Piraten zu finden, muss man weder die Notizen lesen noch den Unterhaltungen mit Hermann folgen.

Mehr Wasser

Wie in jeder neuen Situation, werde ich zunächst die Gegend erkunden. Das ist ja interessant: Wenn ich den Dschungel betrete, gerate ich auf eine praktische Übersichtskarte. Als Erstes gehe ich ein Stück nach Norden und setze meinen Weg dann nach Westen fort, um zu einem (Hermanns) Fort (in der Nähe des Vulkans) zu gelangen.

Hermann ist nicht zu Hause. Praktisch, ich drücke die Kanone und nehme das herausgefallene Schießpulver auf. Des Weiteren nehme ich das Seil und das Fernrohr mit. Letzteres öffne ich, um die Linse herauszunehmen.

Jetzt kann ich das tote Flussbett wieder zum Leben erwecken. Ich gehe zur Flussgabelung. Dort finde ich einen Damm, mit dem ich das Schießpulver benutze. Ich nehme die Linse aus der Hosentasche und halte sie gegen die Sonne. Rumps! Das Wasser kann wieder fließen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mehr Bananen

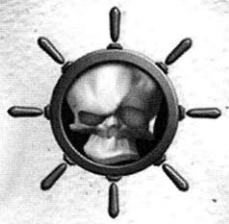
Ich folge dem Lauf des neuen Flusses bis zu einem Teich. Der Leiche dort stehle ich ein Seil. Auf einer Notiz lese ich übrigens, dass ich LeChuk über einen Affenkopf erreiche.



Meine beiden Seile sollten nun lang genug sein, um in die Schlucht hinabzu-
steigen. Ich begeben mich dorthin und benutze das Seil mit dem Ast. Ich lasse
mich ein Stück nach unten. Von hier aus benutze ich das andere Seil mit dem
Baumstumpf. Unten finde ich zwei Paddel, mit denen ich künftig das Boot, das
ich am Strand vorgefunden habe, in Bewegung setzen kann. Schließlich klette-
re ich wieder nach oben.

Jetzt gehe ich noch einmal zur Gabelung und überquere den Fluss. Dort steige
ich die Klippen hinauf. Hier steht ein Gerät, das wie eine Steinschleuder aus-
sieht. Ich sollte zweimal daran ziehen. Falls ich das nicht mache, wird mein
Schiff versenkt (schadet aber nicht der Handlung). Ich klettere noch ein Stück
weiter nach oben, aber nicht nur, um die herrliche Aussicht zu genießen, son-
dern um den am Rand liegenden Stein nach unten zu schubsen. Dieser wird
den Bananenbaum treffen.

Es ist Zeit, die Paddel auszuprobieren. Durch den Dschungel führt mich mein
weiterer Weg zum Strand. Dort benutze ich die Paddel mit dem Ruderboot,
nachdem ich die heruntergefallenen Bananen aufgenommen habe. Von jetzt an
ist mehrmaliges Paddeln angesagt – eine lästige Angelegenheit in diesem Spiel.



Im Kannibalendorf

Ich steuere mein Boot an der Landzunge vorbei nach Norden. In einer Bucht finde ich einen Strandabschnitt, an dem ich landen kann. Durch den Dschungel gelange ich zum Kannibalendorf. Doch hier ist niemand. Ein Stück weiter links kann ich aus dem Obstkorb eine weitere Banane mitnehmen.

Auf dem Weg zurück in den Dschungel werde ich von den Eingeborenen aufgehalten und angesprochen. Ich willige ein, dass sie mich kochen (3). Zunächst werden sie mich aber einsperren. Da drinnen ist ein prima Bananenpflücker, den ich aber jetzt noch nicht mitnehmen kann.

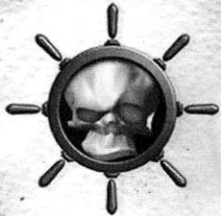
Auf dem Boden liegt ein Schädel. Darunter befindet sich ein loses Brett, das sich anheben lässt. Ich entdecke einen Geheimgang, der es mir ermöglicht, mich aus dem Dorf zu verdrücken.

Eine Hand wäscht die andere

Durch den Dschungel gehe ich zurück zu meinem Boot, um wieder an den Ausgangspunkt zurückzupaddeln. Jetzt habe ich ausreichend Bananen, um einen Affen zu sättigen. Den Affen finde ich gleich am Anfang des Dschungels. Ihm gebe ich eine Banane nach der anderen, bis er nicht mehr hungrig aussieht. Erst dann wird er mir überall hin folgen.

Jetzt gehe ich auf dem Festland erst nach Norden, dann nach Osten auf die Landzunge bis zu der Lichtung. Noch ein Stück weiter rechts entdecke ich den riesigen Affenkopf.

Nachdem ich einmal an der Nase des Totempfahls gezogen habe, wird sich mein treuer Begleiter dranhängen, um mir freien Eintritt zu diesem »Garten« zu gewähren. Drinnen stehle ich eine kleine Statue.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Eintritt in den Affenkopf

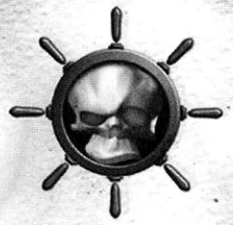


Mehr kann ich hier im Moment noch nicht tun. Ich gehe zurück zum Paddelboot, um erneut Kurs Richtung Kannibalendorf zu nehmen. Dort angekommen, erwarten mich die Eingeborenen bereits und stellen mir peinliche Fragen. Diesmal bitte ich sie, mich nicht zu essen (2), erwarte die Antwort, um ihnen dann stolz die kleine Figur zu überreichen. Die Eingeborenen – insbesondere Lemonhead – sind begeistert, in ihrer Freude über das Geschenk merken sie gar nicht, dass es eine gestohlene Figur ist. Schließlich sperren die Kannibalen die Tür zu dem Haus, in das sie mich zuvor eingesperrt hatten, wieder auf.

Jetzt kann ich hineingehen, um mir den Bananenpflücker zu nehmen. Kaum bin ich wieder draußen, treffe ich auf Hermann, der offenbar gekommen ist, um seinen Bananenpflücker abzuholen. Ich gebe ihm das Gerät. Dafür erhalte ich den Schlüssel zum Affenkopf, den ich später den Kannibalen geben soll.

Den Affenkopfschlüssel werde ich gleich ausprobieren. Diesmal lege ich mit dem Ruderboot südlich vom Affenkopf an und gehe von dort durch den Dschungel zur heiligen Stätte.

Entsprechend seines Aussehens benutze ich den Affenkopfschlüssel mit dem Riesenohr des Affenkopfes, woraufhin sich das Maul öffnet. Der Eingang in die unterirdische Welt steht mir offen.



Ein Navigator

Im Inneren der Höhle muss ich leider schnell feststellen, dass ich hier nicht weiterkomme. Alles ist voller geheimnisvoller Gänge – sicher ein Labyrinth. Ich steige wieder hinauf zum Affenkopf, um die unterirdische Welt zu verlassen.

Zurück am Strand besteige ich das Boot, um zurück zu den Eingeborenen zu rudern. Im Dorf angekommen, dränge ich den Kannibalen erneut ein Gespräch auf (1/1/4/4/4/1/2/1/4). Ich befrage die Fremdlinge über 30 tote Kerle und eine Frau und erfahre, dass LeChuck nur mit einem Spezialtrunk zur Strecke zu bringen ist. Um diesen zu mixen, braucht man aber eine seltene Wurzel, die sich in den Klauen von LeChuck befindet.

Die Eingeborenen haben den Kopf eines Navigators, den sie aber absolut nicht herausgeben wollen, da sie ihn zum Navigieren benötigen.

Da fällt mir spontan der Handzettel fürs Navigieren ein, den ich von Stan geschenkt bekam. Ich überreiche ihn den Eingeborenen und erhalte dafür den Kopf des Navigators. Dieser hat übrigens eine seltsame Kette um, die ihn vor Geistern unsichtbar macht.

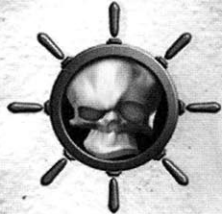
Zum Geisterschiff

Die Kannibalen verabschieden sich von mir und erwarten mich mit der Wurzel zurück. Jetzt hält mich nichts mehr davon ab, LeChuck einen Besuch abzustatten. Ich gehe zurück zum Affenkopf, um erneut das geheimnisvolle Labyrinth zu betreten.

Den tollen Kompasskopf benutze ich, als ich unten angekommen bin. Seine Nasenspitze wird stets in die Richtung zeigen, in die ich gehen muss. Manchmal wundert es mich zwar, dass ich an einigen Stellen denselben Weg zurückgehen muss, aber offenbar gelange ich ohne große Probleme auf diesem Wege zum Geisterschiff.

Doch um es zu betreten, muss ich unsichtbar sein, denn die Geisterpiraten haben mich schließlich nicht eingeladen. Irgendwie muss ich vom Navigator das Halsband bekommen, denn so ohne Weiteres will er es mir nicht überlassen. Und ich bin doch auf ihn angewiesen ... Letztendlich gelingt es mir nach langem Disput nur mit einer Drohung (2/3/3/3/3).

Ich benutze die Kette, um unsichtbar das Schiff zu betreten.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Auf Wurzelsuche

Auf dem Geisterschiff gehe ich zuerst nach links und betrete die Kapitänskajüte. An der Wand hängt ein Schlüssel, den ich aber mit bloßen Händen nicht greifen kann. Endlich kommt dieser bisher nutzlose Magnetkompass zum Einsatz. Er zieht den Schlüssel magnetisch an.

Über die Decke gehe ich zur Luke und klettere in den Schlafrum. Hier liegt ein begrogter Pirat mit der Flasche in der Hand und schläft. Die Flasche kann ich ihm allerdings nicht entwenden. Ich durchquere den Raum und gelange zum Viehdeck. Den Geisterhühnern kann ich eine Feder herausziehen.

Diese Feder benutze ich (zweimal) mit dem schlafenden Geisterpiraten, woraufhin dieser seine Flasche fallen lässt. Diese nehme ich mit, bevor ich erneut den Raum mit dem Federvieh betrete. Mit dem Schlüssel öffne ich eine Luke, über die ich in den Laderaum gelange.

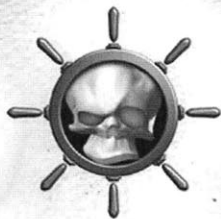
Hier wimmelt es vor lauter Ratten, vor denen ich mich so fürchte. Also gieße ich in den Futternapf etwas von dem Grog. Das halten die Ratten nicht lange aus. Jetzt kann ich mir ganz rechts aus dem Raum etwas Frittierfett nehmen.

Damit begeben sich zurück an Deck, um die Tür rechts zu schmieren. Nun kann ich auch diesen Raum betreten. Hier finde ich recht praktisches Geisterwerkzeug, das ich auch gleich mitnehme. Jetzt geht's zurück in den Federvieh-Raum. Mit dem Werkzeug bearbeite ich den leuchtenden Kasten. Mein Ziel ist erreicht, ich habe die Wurzel.

Zurück nach Melee Island

Jetzt muss ich ins Kannibalendorf zurück, um aus der Wurzel den versprochenen Spezialtrunk brauen zu lassen. Der Navigator bringt mich fast wie von selbst aus dem Labyrinth und ich paddele schließlich zum Dorf.

Den Eingeborenen übergebe ich die Wurzel, woraufhin sie sich zurückziehen und mich warten lassen. In der Zwischenzeit bietet sich für mich die einmalige Gelegenheit, mit einem richtigen dreiköpfigen Affen zu reden.



Kurze Zeit später erscheinen die Eingeborenen und reichen mir eine Pump'n'Spray-Flasche mit dem Geistertod. Schließlich begeben sich mich erneut zum Ort des Geisterschiffs, welches aber inzwischen verschwunden ist. Nur ein Geisterpirat ist zurückgeblieben. Ich beginne ein Gespräch mit ihm (3/2/1) und erfahre, dass alle auf einer Hochzeit sind. LeChuck soll die Gouverneurin in der Kirche von Melee Island heiraten.

Meine meuternde Crew ist inzwischen auch dort angekommen. (Später fragte ich mich, wie sie ohne Navigator hierher kommen konnten.) Wenigstens in einem sind wir uns einig: Wir wollen zurück nach Melee Island.

Teil 4 – Das Finale

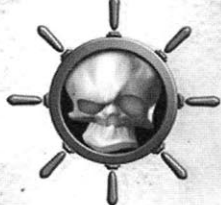
Kaum bin ich auf der Insel angekommen, muss ich feststellen, dass LeChuck wohl überall seine Hintermänner postiert hat. Dem ersten begegne ich am Steg. Ich verpasse ihm mit »Schluck dieses, Glibber-Geist« eine Ladung Anti-Geister-Spray.

Es wird Zeit, dass ich in die Kirche komme. Nachdem ich den ersten Torbogen passiert habe, verschwinde ich gleich in der ersten Tür, um den Piraten an der Kehre zu umgehen.

Ich betrete die Kirche und sehe, wie LeChuck vor dem Altar mit einer in weiß gekleideten Schönheit steht. Gerade zur rechten Zeit kann ich etwas in die Kirche rufen (4). Ich gehe wagemutig zum Altar, um LeChuck zu verkünden, dass ich zur Rettung der Gouverneurin gekommen sei (1/2/2).

(Was nachfolgend passiert ist, kann ich übrigens bis heute noch nicht so richtig verkraften.)

Leider gelingt es mir nicht, LeChuck mit dem Geistertod zu behandeln, da die Flasche klemmt. Zur Strafe schießt er mich mehrere Male gen Himmel. Erst als ich im Grog'omat lande, gelingt es mir, die Flasche Root-Bier zu nehmen, um damit LeChuck ein Ende (?) zu bereiten. Und das Happy End einzuleiten!



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Gegenstände

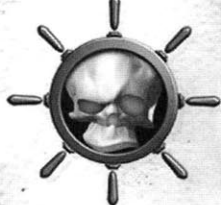
Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Teil 1		
Fleisch	Küche der SCUMM-Bar	für Hunde bei Gouverneurin Marley
Topf	Küche der SCUMM-Bar	als Sturzhelm im Zirkus
Fisch (roter Hering)	Steg hinter der SCUMM-Bar	Wegezoll für Troll
478 Goldstücke	Zirkus	Zum Einkaufen
Schatzkarte	Bürger von Melee Island	Weg zum Schatz
Schaufel	beim Gemischtwarenhändler	Schatz ausgraben
Schwert	beim Gemischtwarenhändler	zum Kämpfen
Schatz-T-Shirt	an mit »X« markierter Stelle	Schatzsuche bestanden
Gelbe Blumen	in der Nähe der Gabelung	Fleisch vergiften
Gummi-Huhn	bei Voodoo-Priesterin	zum Übersetzen auf eine Nebeninsel von Melee Island und für das Monkey-Island-Weg-Rezept
Nagetier-Spray	Haus der Gouverneurin	im Gefängnis
Grog-O-Mint (Pfefferminz-Dragees)	Gemischtwarenhändler	im Gefängnis
Käsekuchen	Otis (Gefangener)	Da ist eine Feile drin.
Feile	im Käsekuchen	für Idol der vielen Hände
Kreditbürgschaft	beim Gemischtwarenhändler im Safe	zum Kauf eines Schiffs
Visitenkarte	Stan	zum Anbrennen auf dem Schiff
Handzettel fürs Navigieren	Stan	im Kannibalen-Dorf im Tausch gegen den Kopf des Navigators
Schiff	Stan	Fahrt nach Monkey Island
Teil 2		
Schießpulver	in den Fässern im Laderaum auf dem Schiff	Rezept
Cornflakes	in der Küche auf dem Schiff	Schlüssel drinnen



Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Tinte, Feder	auf dem Schreibpult in der Kapitänskajüte auf dem Schiff	Rezept
Piratenflagge	auf dem Fahnenmast des Schiffes	Rezept
Rezept, Zimtstangen	in der Truhe aus dem Schrank der Kapitänskajüte	Rezept
Guter Wein	in einer Truhe im Laderaum auf dem Schiff	Rezept
Seil	im Laderaum des Schiffes	als Lunte für die Kanone
Topf	in der Küche des Schiffes	als Helm für die Kanone
Brennende Masse	Visitenkarte plus Feuer in der Küche des Schiffes	zum Abfeuern der Kanone

Teil 3

Schießpulver	im Fort	Damm sprengen
Fernrohr	im Fort	für Linse
Linse	im Fernrohr	Schießpulver zünden
Seil	im Fort	zum Klettern in der Schlucht
2. Seil	Teich beim Toten	zum Klettern in der Schlucht
Fünf Bananen	am Strand, im Kannibalen- dorf, nach getroffenem Baum am Strand	Affen locken
Affe	im Dschungel + Bananen	Eingang für Affenkopf
kleine Figur	Affenkopf	Freikaufen von Kannibalen
Bananenpflücker	im Kannibaldorf	im Tausch gegen Affenkopf- schlüssel mit Hermann
Affenkopfschlüssel	von Hermann, s.o.	Affenkopf öffnen
Kopf des Navigators	von Kannibalen	Weg zum Schiff finden
Halskette, die unsichtbar macht	Navigator	Betreten des Geisterschiffs
Schlüssel	in LeChuks Kajüte	Luke öffnen
Geisterfeder	von Geisterhühnern	schlafenden Geisterpirat kitzeln
Frittierfett	Laderaum des Geisterschiffs	quietschende Tür schmieren



MONKEY ISLAND 3+4

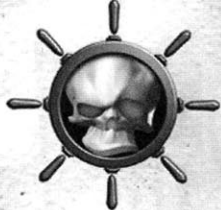
Das Piratenhandbuch

Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Geisterwerkzeug	Werkzeugraum des Geisterschiffs	leuchtenden Kasten öffnen
Wurzel	im leuchtenden Kasten	Spezialtrunk
Spezialtrunk	Kannibalen	Geister-Tod
Teil 4		
Root-Bier	vor dem Grog'omat	LeChuck besiegen

Das Piratenhandbuch

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Allgemeines

»Monkey Island 2« knüpft an die Handlung von »The Secret of Monkey Island« an, ohne jedoch Kenntnisse der Handlung des ersten Teils vorauszusetzen. Es ist allerdings empfehlenswert, den ersten Teil gespielt zu haben, dann verstehen Sie viele Gags und Witze besser. Der Nachfolger lässt sich in zwei Varianten angehen: die normale Fassung und eine Light-Version mit weniger Rätseln. Im Buch haben wir nur die Lösung für die normale Fassung abgedruckt.

»Monkey Island 2« erschien relativ kurz nach dem ersten Teil. Design und Bedienung des Spiels decken sich nahezu mit Teil 1. Einige Tasten (siehe Tabelle: Teil 1) sind nicht mehr verfügbar.

Auf schnellen Computern (Pentium-133) hatten wir keine Schwierigkeiten mit der Geschwindigkeit, auch unter Windows 95 traten keine Probleme auf.

Die Story

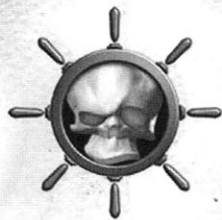
Guybrush ist erwachsen geworden und er trägt einen Bart. Vom Piratendasein hat er allerdings noch nicht genug, ganz im Gegenteil: Er wird auf große Schatzsuche gehen. Der erste Teil dieses Spiels handelt auf Scabb Island. Diese Insel wird von Largo LaGrande beherrscht und unterdrückt. Guybrushs Aufgabe besteht darin, alle Zutaten für eine Voodoo-Puppe zu sammeln, um Largo von der Insel zu vertreiben.

Im recht langwierigen zweiten Teil pendelt Guybrush zwischen den Inseln Scabb Island, Phatt Island und Booty Island hin und her. Um den Schatz Big Whoop zu finden, benötigt Guybrush eine Schatzkarte. Diese wurde vor langer Zeit in vier Teile geteilt, die irgendwo auf den drei Inseln verstreut sind. Diese vier Teile muss Guybrush finden.

Vor einiger Zeit bekam Guybrush mit, dass LeChuck noch lebt. Im recht kurzen dritten Teil steht die Flucht von dessen Festung im Mittelpunkt.

Der vierte Teil spielt auf und unter Dinky Island, die Insel, die sich im Spiel als Schatzinsel herausstellt. Einen Schatz wird Guybrush dennoch nicht finden. In der zweiten Hälfte des vierten Teils, im Prinzip das Ende, hat Guybrush eine Voodoo-Puppe für LeChuck zu basteln, um ihn zur Strecke zu bringen.

Schließlich erwartet Sie ein sehr kurioses Ende, aber spielen Sie selbst ...



Alles, was sie im Spiel finden, kann irgendwann von Bedeutung sein. Manche Gegenstände sind auch völlig nutzlos. Einige Gegenstände müssen miteinander verknüpft werden, um einen neuen Gegenstand mit einem sinnvollen Einsatzzweck zu erhalten. Reden Sie mit allen Personen, gegebenenfalls mehrmals. Falsche Handlungen schaden dem Spielverlauf nicht. Es gibt keine Sackgassen oder Einbahnstraßen. Die Ziffern in Klammern stellen die empfohlenen Antworten in den Gesprächen dar – 1 steht für die erste Antwort.

Die Lösung

Meine Abenteuer aus »The Secret of Monkey Island« liegen schon eine ganze Weile zurück. Inzwischen hat es mich nach Scabb Island verschlagen. Mit ein paar Piraten sitze ich in gemütlicher Runde am Lagerfeuer. Wir trinken und essen und ich berichte von der Zeit, als ich den grausamsten Piraten aller Zeiten vernichten konnte – LeChuck.

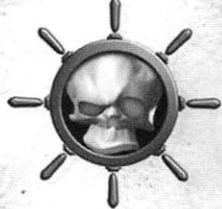
Durch die Prahlerei beginnen die Piraten zu lästern, deshalb erzähle ich ihnen, dass ich auf der Suche nach dem größten Schatz aller Zeiten sei. Die Piraten wissen auf Anhieb Bescheid – die Sprache ist von Big Whoop. Obwohl mir die Piraten erklären, dass es auf dieser Insel keinen Schatz gäbe, mache ich mich auf den Weg, um die Insel zu erkunden.

Teil 1 – Das Largo-Embargo

Erste Bekanntschaften

Ich erreiche die Brücke von Woodtick. Vor der Brücke stoße ich auf ein Schild, das ich mir anschaue: »Schatz suchen verboten.« So ein Quatsch. Ich nehme das Schild, um es kurzerhand zum Spaten umzufunktionieren.

Ich beschließe, mich in der Stadt umzuschauen. Doch beim Überqueren der Brücke treffe ich auf Largo LaGrande, der mir weismachen will, dass ich Zoll zu bezahlen hätte. Ich kann mich rausreden, wie ich will – keine Chance, Largo LaGrande raubt mich nach allen Regeln der Kunst aus. Das kann ja heiter werden. Keinen Pfennig hat mir das Ungetüm gelassen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

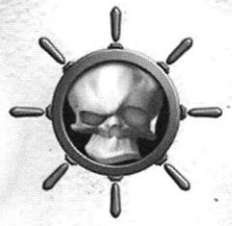


Über diesen Largo muss ich mehr herausbekommen, denke ich. Schließlich betrete ich die Stadt. Als Erstes besuche ich den Zimmermann gleich im ersten Haus. Ich frage ihn über Largo aus und erfahre, dass ihm nur durch eine Voodoo-Puppe beizukommen sei. Mitnehmen kann ich leider nichts, denn der Zimmermann passt auf wie ein Luchs.

Im nächsten Haus treffe ich Wally, den Kartenzeichner. Ich unterhalte mich mit ihm über Karten und den Schatz. Offenbar weiß Wally etwas darüber. Er erzählt mir von vier Überlebenden einer Schiffskatastrophe, die an Land gespült wurden und eine Karte von der Schatzinsel zeichneten. Jeder ist im Besitz eines Kartenteils, aber keiner weiß, wer sie sind. Wally meint, anhand der Kartenteile könne er die genaue Lage der Insel bestimmen. Rechts in Wallys Raum kann ich etwas Papier ergattern. Ich sehe, wie Wally ab und zu sein Monokel auf den Tisch legt und wieder aufnimmt. Ich passe den richtigen Moment ab, um es ihm zu stehlen.

Die Männer ohne Moral (Piraten)

Ich verlasse den Raum des Kartenzeichners und durchwandere die Stadt bis ans Ende. Hier stoße ich auf Mad Martys Reinigung sowie drei Piraten am Schiff. Die drei Piraten kommen mir bekannt vor. Richtig, es sind die »Männer ohne Moral (Piraten)«, die in »The Secret of Monkey Island« eine eher unwichtige Rolle spielten.



Ich rede mit den Piraten (1/3/3/2/1/1/2/3/2/2/3) und erfahre jede Menge lustiger Sachen. Insbesondere bekomme ich ein Goldstück, wofür ich beim Zimmermann Politur holen soll. Ich begeben mich sofort dorthin und erhalte die Politur, die ich wiederum bei dem Piraten mit dem Holzbein benutze. Als Lohn winkt mir ein weiteres Goldstück. Das kann ja heiter werden – harte Arbeit.

Links neben den Piraten hängt ein Eimer, den ich zu nehmen versuche. Die Piraten hindern mich aber daran. Erst nach einem zeitraubenden Überzeugungs-gespräch (immer 1) erhalte ich den Eimer.

So bastelt man eine Voodoo-Puppe

Jetzt verlasse ich die Stadt in Richtung Sumpf. Den Eimer benutze ich mit dem Sumpf, woraufhin sich dieser mit Schlamm füllt. Im Sumpf schwimmt ein Sarg-deckel, den ich als Ruderboot benutze. Ich rudere so lange nach rechts, bis ich den Schädel erreiche. Der automatische Aufzug bringt mich nach oben.

Oben angekommen, finde ich neben den kleinen Schädeln einen Faden, den ich einstecke. Als ich mir das Asche-zu-Leben™-Glas anschau, werde ich nach rechts gerufen. Aha, hierher hat es die Voodoo-Tante aus »The Secret of Monkey Island« verschlagen. Ich rede mit ihr über Largo und Voodoo. Schließlich bekomme ich eine »Einkaufsliste«.

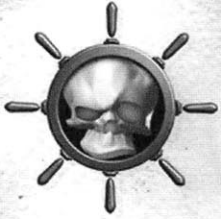
Um eine Voodoo-Puppe für Largo zu basteln, benötige ich:

- ▲ etwas von Largos Kleidung,
- ▲ eine Locke von seinem Kopf,
- ▲ eine Probe irgendeiner Körperflüssigkeit
- ▲ sowie ein Leichenteil eines verstorbenen Ahnen.

Kein Problem für mich, schließlich bin ich ja zum Lösen solcher Puzzles in dieses Spiel geraten. Ich verlasse den Schädel (Benutze Sarg), um wieder (nach links) ans feste Land zu rudern.

Ein Leichenteil

Da ich schon mal ganz in der Nähe bin, suche ich zuerst den Friedhof im Süden der Insel auf. Hier wird sich wohl die Ruhestätte eines verstorbenen Ahnen von Largo finden lassen. Im unteren Teil des Friedhofs werde ich noch nicht fündig, dafür aber auf dem Hügel. Hier befindet sich das Grab seines Großvaters.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mit dem Spaten beginne ich zu graben (Benutze Spaten mit Grab). Bereits nach kurzer Zeit stoße ich auf den Ahnen und versuche mich als Grabräuber. In meinem Inventar habe ich jetzt einen Knochen.

Ich verlasse den Friedhof und weil ich gerade hier bin, mache ich Zwischenhalt am Strand. Den Stock nehme ich mit. Wer weiß, wozu sich der noch verwenden lässt.

Etwas Körperflüssigkeit

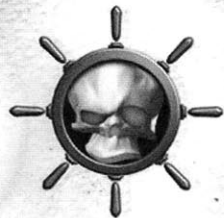
Zurück in der Stadt, führt mich mein Weg auf das erste Schiff links – das Restaurant. Vor der Luke schaue ich mir das Schild an. Ein Koch wird gesucht und Bezahlung gibt's eine Woche im Voraus – wie praktisch. Ich klettere ins Innere des Schiffs, um den Barkeeper nach dem Job zu fragen. Leider muss ich erfahren, dass bereits ein Koch eingestellt wurde, mit dem der Wirt auch noch zufrieden ist.

Während meiner Unterhaltung betritt Largo LaGrande die Bar. Er bestellt einen Drink und benimmt sich wie ein Schwein, denn er spuckt quer durch die Bar. Glück für mich, denn als Largo wieder verschwunden ist, benutze ich das Stück Papier mit der Spucke. Jetzt habe ich bereits die zweite Zutat für die Voodoo-Puppe – etwas von Largos Körperflüssigkeit.

Etwas Haar

Ich verlasse die Bar, aber noch nicht das Schiff, denn zunächst klettere ich durch ein Fenster in die Küche. Hier stehle ich ein Messer. Ich verlasse die Küche, um das Hotelschiff (das nächste) zu besuchen. An einem Pfahl ist ein Mini-Krokodil angebunden. Mit dem Messer schneide ich das Seil durch, um dem Tier die Freiheit zu schenken. Dem Hotelier gefällt das gar nicht, er folgt dem Tier, um es wieder einzufangen.

Ich untersuche den Futternapf und finde Käsereste, die ich gleich mitnehme. Im Gästebuch des Hotels lese ich, dass es nur einen Gast gibt. Das muss Largo LaGrande sein. Ich betrete sein Zimmer. Puh, ist das eine Unordnung. Auf dem Nachttisch finde ich ein Toupet. Sollte das eine Locke von seinem Kopf sein?



Etwas Kleidung

Wenn jetzt Largo kommt, kann ich ihm deftig eins auswischen. Da habe ich doch noch meinen Schlammeimer. Ich schließe die Tür, um den Eimer mit Schlamm oben drauf zu stellen. Flink verstecke ich mich links hinter der spanischen Wand (Garderobe).

(Hinweis: Wenn ich mir hier zu viel Zeit lasse, kommt Largo zu früh herein. In diesem Fall werde ich hinausgejagt und muss einen anderen Raum besuchen, um es anschließend erneut zu versuchen.)

Kurz darauf kommt Largo LaGrande herein und es passiert, wie es passieren muss: Der Eimer mit Schlamm ergießt sich über seinen Kopf. Wutentbrannt verlässt Largo den Raum.

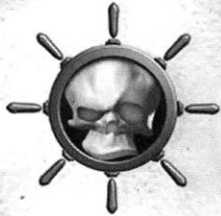
Freudig verlasse ich ebenfalls den Raum, um wieder nach draußen zu gelangen. Ich begeben mich zur Wäscherei (bei den Männern ohne Moral). Largo ist hier, um ein Kleidungsstück zur Wäsche abzugeben. Nach einem kleinen Zoff zwischen Largo und Mad Marty verschwindet dieser.

Hm, Largo hat ein Kleidungsstück abgegeben, also muss es auch irgendwo einen Abholschein geben. Wo sollte dieser anders sein als in seiner Wohnung? Ich begeben mich erneut zum Hotel, um Largos Zimmer einen Besuch abzustatten. Glücklicherweise ist er nicht da, ich kann in Ruhe suchen. Den Abholschein hat Largo gut versteckt. Ich finde ihn erst, nachdem ich die Tür schließe.

Ob die Wäsche schon fertig ist? Ein Versuch ist es wert, schließlich ist es ja nur ein Spiel. Ich besuche also erneut Mad Martys Wäscherei. Dort gebe ich ihm den Beleg, woraufhin er seine Wäschestange nach Largos Kleidungsstücken absucht. Ich staune Bauklötze, als ich einen BH erhalte. Ohne mit der Wimper zu zucken, nehme ich das Teil, als sei es die normalste Sache der Welt.

Vom Rattenfänger von Scabb Island zum Fünf-Sterne-Koch

Jetzt habe ich alle Voodoo-Puppen-Zutaten zusammen. Doch bevor ich durch die Sümpfe rudere, versuche ich mich als Rattenfänger. Dazu gehe ich wie folgt vor: Ich öffne die Schachtel, um die Klappe mit dem Stock abzustützen. Dann lege ich ein paar Käsereste in die Schachtel. An dem Stock befestige ich mein Stück Faden.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Jetzt gehe ich auf die Ratte zu, um sie zur Schachtel zu jagen. Da diese ganz wild auf Käse ist, wird sie bald zu fressen beginnen. Jetzt kann ich mit Hilfe des Fadens den Stock wegziehen (Nimm Faden). Die Schachtel ist allerdings zu groß und schwer für mich. Deshalb öffne ich die Schachtel, um die eingesperrte Ratte herauszunehmen.

Mal sehen, wie sich Ratten im Essen machen. Ich gehe auf das Restaurant-Schiff und steige dort erneut durch das Fenster in die Küche. Auf dem Herd steht ein Topf mit leckerer Vichy-Soisse. Dort hinein lege ich die Ratte (Benutze eingesperrte Ratte mit Vichy-Soisse). Ich verlasse die Küche durch das Fenster. Bloß gut, dass der Koch nichts bemerkt hat.

Jetzt gehe ich die Treppe hinunter in die Bar, um den Barkeeper anzusprechen (1). Auf die Frage nach dem Eintopf erinnert sich der Barkeeper sofort an die köstliche Vichy-Soisse, an der der neue Koch schon den ganzen Tag gebraut hat. Der Barkeeper verschwindet in die Küche, um die Vichy-Soisse persönlich zu probieren. Doch von dieser Art Kochkunst hat der die Faxen dicke – er feuert kurzer Hand den Koch.

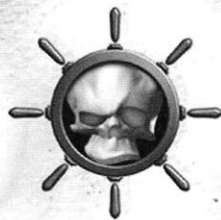
Als der Barkeeper aus der Küche zurückkommt, erkundigt er sich auch gleich nach meinen Kochkünsten. Ich verhandle mit ihm über meinen Lohn. Bei 420 Goldstücken die Woche, und das im Voraus, kann man nicht meckern. Da stell' ich mich auch hinter einen Herd.

Um 420 Goldstücke reicher betrete ich den Kochsalon. Kochen kann ich aber dennoch nicht. Geld habe ich schon. Was liegt näher, als mich durch das Fenster aus dem Staub zu machen.

Die Voodoo-Puppe nimmt Gestalt an

Nun wird es aber Zeit, die Voodoo-Tante aufzusuchen. Ich gehe zum Sumpf, setze mich in das Boot, um zum Schädel zu rudern. Der Frau gebe ich alle vier Zutaten. Sie rundet das Gebräu noch mit etwas Gewürz sowie naturidentischen Aromastoffen ab und stellt den Voodoo-Shake her. Largos Voodoo-Puppe sieht ihm sogar recht ähnlich, doch sie warnt mich. Die Zutaten seien nicht optimal. Um die gewünschte Wirkung zu erreichen, muss ich Largo sehr nah kommen.

Mit meiner neuen Bewaffnung trabe ich frohen Mutes nach Woodtick, um Largo gegenüberzutreten. Ich suche ihn in seinem Hotelzimmer auf. Der Giftzwerg begrüßt mich nicht gerade freundlich. Grund genug für mich, die Voodoo-Puppe auszuprobieren (Benutze Voodoo-Puppe mit Nadeln). Plötzlich wird Largo kleinlaut.



Doch ich habe nichts anderes im Kopf, als ihm gegenüber von der Tötung LeChucks zu prahlen. Als er abwinkt, zeige ich ihm als Beweis den noch lebenden Bart von LeChuck. Darauf hat der hinterhältige Largo LaGrande und ehemalige Kumpane von LeChuck nur gewartet. Er schnappt sich den Bart, denn etwas Lebendiges könnte LeChuck erneut zum Leben erwecken.

Plötzlich finde ich mich im Voodoo-Tempel wieder. Die nette Lady bestätigt, dass dieser Bart LeChuck zum Leben erwecken kann. Schöne Nachrichten! Sie sagt mir aber auch, dass Big Whoop mich vor der Rache des Geisterpiraten schützen würde, und als Hilfe gibt sie mir noch ein Buch mit, das sie in der Bibliothek auf Phatt Island ausgeliehen hat – mit der Warnung, dass dort die Leihgebühren nicht von schlechten Eltern seien.

Ein Schiff chartern

Jetzt brauche ich noch ein Schiff. Von den Piraten am Lagerfeuer erfahre ich, dass Captain Dread im Süden der Insel der Einzige sei, mit dem ich in See stechen könne.

Ich durchquere die ganze Insel und erreiche nach einiger Zeit Captain Dreads Hausboot. Auf die Frage, ob er mit mir in See stechen würde, weigert er sich, da er seinen Talisman verloren habe. Als ich mich näher nach diesem Talisman erkundige, kommt mir die Idee, dass Wallys Monokel diesem doch sehr ähnlich sieht. Ich probier's, gebe ihm das Monokel und Dread gibt sich zufrieden.

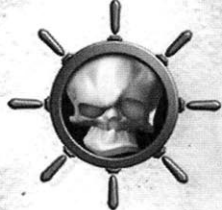
Dennoch bezweifelt Dread, mich armen Schlucker fahren zu können. Als ich ihm etwas Geld in die Hand drücke, willigt er kurzentschlossen ein und gibt mir eine Karte, auf der ich mein Ziel wählen soll. Wir stechen sofort in See. Auf dem Schiff nehme ich mir das Papageienfutter.

Teil 2 – Die vier Kartenteile

Jetzt bin ich unterwegs, um die vier Kartenteile zu suchen, auf die mich Wally gebracht hat. Mein erstes Ziel ist Phatt Island. Irgendwie habe ich das Gefühl, dass wir einen Umweg segeln, aber der Captain wird's schon wissen.

Hinter schwedischen Gardinen

LeChuck ist inzwischen durch Largos (und leider auch meine) Hilfe wieder zu neuem Leben auferstanden und hat bereits eine Großfahndung nach mir eingeleitet. Das bekomme ich nach meiner Landung auf Phatt Island auch gleich zu



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

spüren, denn irgendwie hängt da ein Plakat von mir. Pech gehabt, denn dummerweise steht genau davor ein Wärter, der mich sofort erkennt. Ich muss allerdings zugeben: Das Bild ist wirklich vortrefflich gelungen. Selbst die dümmsten Ausreden helfen nichts. Der Wärter will mich unbedingt zum Gouverneur schleppen.

Wir betreten das Audienzzimmer, wo der Gouverneur mir liegend als Fressmaschine »gegenübertritt«. Er meint, dass LeChuck wieder lebt und auf meinen Kopf eine hohe Belohnung ausgesetzt sei, die er sich nicht entgehen lassen will. Selbst dem Gouverneur das Doppelte zu bieten, hilft nichts. Ich fliege in hohem Bogen in den Knast.

Die Flucht aus dem Gefängnis soll mir aber glücklicherweise nicht schwer fallen, zumal sich der Wärter zunächst verabschiedet und dem Köter den Wachdienst überträgt. In meiner Nachbarzelle sieht's gar nicht gut aus. Hat man den armen Kerl etwa vergessen? Unter meiner steinharten Matratze finde ich einen Stock. Mit dessen Hilfe gelingt es mir, einen Knochen des benachbarten Skeletts in meinen Käfig zu befördern.

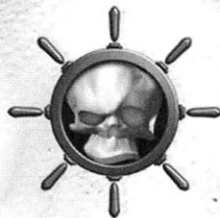
Den neu erworbenen Knochen reiche ich dem Hund, der sich freudig draufstürzt und seinen Schlüssel vor dem Gitter fallen lässt. Mit dem Schlüssel schließe ich die Zellentür auf.

Bevor ich den Knast verlasse, nehme ich mir aus dem Regal die beiden Umschläge mit. In einem finde ich mein ganzes Inventar wieder. Der andere Umschlag gehörte offenbar meinem Zellennachbarn. Na ja, er braucht ihn ja doch nicht mehr. Die Ausbeute fällt allerdings eher spärlich aus, ich finde eine Banane sowie eine Orgel.

Dein Glück – mein Glück

Ich verlasse den Knast, um Phatt Island genauer zu erkunden. Am Ufer biege ich gleich links in die erste Gasse ein. Offenbar findet hier ein inoffizielles Glücksspiel statt. Ich beobachte den Spieler, der scheinbar verdammt viel Glück hat. Oder ist alles Berechnung?

Wenn ich mich jetzt hier an dieser Stelle versuche, werde ich übrigens auf jeden Fall verlieren. Deshalb beschließe ich, dem Glücksspiel zu folgen. Ich begegne ihm erneut in der zweiten Gasse. Aha, alles ein abgekartetes Spiel. Der Spieler klopft an eine Tür, um nach der nächsten Zahl zu fragen. Daraufhin wird ihm eine Puzzlefrage gestellt, die eigentlich gar keine ist, denn es stellt sich heraus, dass die Anzahl der Finger der ersten Hand bereits die richtige Antwort ist.



Dieses Glück will ich auch haben. Ich klopfe an die Tür (Öffne Tür). Als der mysteriöse Mann innen fragt, wer ich sei, sage ich einfach, dass ich ein Neuer sei. Zur Probe muss ich drei Fragen auf dieselbe Art und Weise richtig beantworten, was mir nicht schwer fällt. Jetzt bekomme ich die nächste Zahl.

Mit gutem Gewissen gehe ich zurück in die erste Gasse und verlange nach einem Spiel. Ich setze auf die Zahl, die ich gerade bekommen habe, und gewinne prompt. Als Erstes wähle ich eine Eintrittskarte zum Fasching auf der Insel (Reihenfolge ist aber unbedeutend). Ich wiederhole das Ganze noch zweimal (zwischen durch erst wieder die neue Zahl erfragen). Jetzt habe ich dreimal gewonnen. Ein viertes Mal darf ich nicht spielen. Der Animateur verschwindet hinter meinem Rücken.

Die Bibliothek

Es wird Zeit, das Big-Whoop-Buch zu lesen. Darin steht, wer die vier Seeleute waren. Dummerweise finden sich hier wenig Informationen über deren Verbleib.

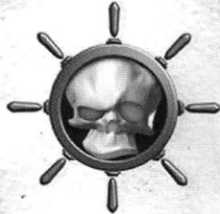
Vom Hafen aus statte ich der Bibliothek einen Besuch ab. Gleich neben dem Eingang entdecke ich einen Modell-Leuchtturm. Den kann ich zwar nicht mitnehmen, aber wenigstens öffnen. Dadurch kann ich die Modell-Leuchtturmlinse mitnehmen.

Anschließend gehe ich zur Bibliothekarin. Ich gebe ihr das Buch über Big Whoop zurück und spreche sie wegen eines Bücherei-Ausweises an (1/2/1/1/1/4/1/1). Den richtigen werde ich womöglich nie bekommen, aber wenigstens habe ich jetzt einen Probeausweis.

Ich gehe hinüber zum Karteikasten, um mir ein Buch herauszusuchen. Das kann irgendein Beliebiger sein. (»Das sollte ich mir merken ...«). Jetzt frage ich die Bibliothekarin nach dem Buch, das sie mir prompt heraussucht.

Ich verlasse die Bibliothek, um den Angler am Pier aufzusuchen. Nach einem nervtötenden Gespräch (1/1/4/4/4/1/3/2/3/1) schließe ich eine Wette ab. Wer den größten Fisch angelt, hat gewonnen. Als Lohn bekomme ich seine Angel, andernfalls muss ich einen rohen Fisch essen. Igitt.

Im Hafen gehe ich ganz nach links und dort zum Weg. Ich durchquere die Insel bis zum Haus des Gouverneurs (im Süden der Insel). Ich betrete die wundervolle Anlage und gehe ins Haus. Dort steht ja schon wieder eine Wache, der ich erzähle, dass ich Guybrushs Cousin bin und in der Küche ein Feuer ausgebro-



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

chen sei (2/2). Jetzt kann ich die Treppe hinaufsteigen und gelange in des Gouverneurs Zimmer. Auf dessen Bauch liegt ein Buch, das ich gegen das eben ausgeliehene austausche (Benutze Buch mit Buch). Jetzt habe ich »Aussprüche bekannter Piraten«.

Es ist Faschingszeit

Es ist Zeit, etwas Boot zu fahren, deshalb gehe ich zu Dreads Schiff. Als Ziel wähle ich Booty Island. Dread nimmt mal wieder den fast kürzesten Weg, aber was soll's. Wir kommen an.

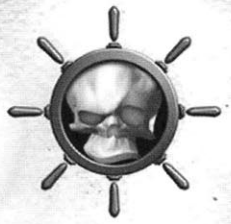
Zunächst statte ich dem Kostümverleih einen Besuch ab. Ich zeige dem Verkäufer meine Einladung, woraufhin er mich zu einem wunderschönen lila Kleid führt. Ein lila Kleid? Na ja, besser als gar kein Kostüm.

Wieder draußen, sehe ich eine Frau, die Flugblätter verteilt. Ich bitte sie um eins und frage sie, ob ich ein Schiff chartern kann. Aber 6000 Goldstücke? Soviel habe ich sowieso nicht.

Ich beschliesse, zunächst die Einladung zum Fasching wahrzunehmen. Ich suche mir den Weg ins Landesinnere, um zum Nordwesten der Insel zu gehen. Unterwegs treffe ich – was für ein Schreck – auf einen als LeChuck verkleideten Wächter. Ich zeige ihm Einladung und Kleid (1/1/1) und darf passieren.



Bald erreiche ich das Haus von Gouverneurin Marley. Ich betrete es und was für ein Wunder. Links im Bild befindet sich ein Kartenstück, das ich gleich an mich reiße. Als ich mich aber draußen verdrücken will, schnuffelt der Hund mich an, da er bemerkt, dass ich etwas gestohlen habe.



Ich werde Gouverneurin Marley vorgeführt, die aber momentan überhaupt nicht gut auf mich zu sprechen ist. Mit etwas Schleimerei gelingt es mir, sie zu besänftigen. Das Kartenstück wirft sie allerdings aus dem Fenster. Ich verlasse das Haus, um nach dem Kartenstück zu suchen. Es liegt unweit vom Eingang des Hauses, doch als ich es aufnehmen will, bläst der Wind es unerreichbar weit davon.

Ich betrete erneut das Haus, um über die Treppe Marleys Zimmer zu erreichen, aber sie ist verschwunden. Das Paddel an der Wand stecke ich noch ein.

Vom bösen Koch und großen Fischen

Schließlich begeben sich mir wieder nach draußen. Der Hund geht mir wahrlich auf die Nerven, deshalb stecke ich ihn einfach ein (Nimm Hund). Inzwischen ziehe ich mich um. Anschließend gehe ich zur Seite des Hauses. Dort befindet sich die Küche, vor der eine Mülltonne steht. Ich lese das Schild darüber und erfahre, dass hier nicht mit den Mülltonnen geklappert werden soll.

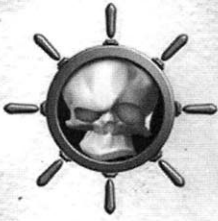
Ich öffne die Tür zur Küche, gehe hinein und rede mit dem Koch. Der plappert mich nur dumm an und schmeißt mich raus. Dem werd' ich's zeigen. Ich klap-pere mit der Mülltonne (Drücke Mülltonne). Der Koch kommt wütend aus seiner Küche. Ich verdrücke mich lieber (nach rechts). Der Koch läuft mir hinterher, ist aber langsamer als ich.

Ich umlaufe das ganze Haus und erreiche die Küche als Erster. Ich gehe hinein, um einen Fisch vom Tisch zu stehlen. Nun wird es aber Zeit, von hier endgültig zu verschwinden.

Geisterträume

Als Nächstes gehe ich zu Dreads Schiff, um zurück nach Phatt Island zu fahren. Dem Angler zeige ich meinen großen Fisch, woraufhin er fast gleich zugibt, dass ich gewonnen habe. Er überreicht mir die Angel. Mit dem Schiff kehre ich nach Booty Island zurück, um dort an den Klippen (im Süden) das Kartenstück zu angeln. Das gelingt mir auch ganz gut, lediglich kurz vor dem Ziel schnappt mir eine Möwe die Karte weg. Ich folge ihr zu einem großen Baum (im Norden der Insel).

Hier sind Löcher im Baum, die ich zum Hochklettern benutzen kann. Ich benutze das Paddel mit dem zweiten Loch und klettere drauf. Bruch, kaputt. Ich falle herunter und bin bewusstlos. In einem Traum treffe ich auf meine Eltern.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Sie geben mir Hinweise, mit denen ich aber überhaupt nichts anfangen kann. Als mich auch noch LeChuck im Traum besucht, erwache ich.

Ich nehme das zerbrochene Paddel, um es in Scabb Island beim Zimmermann reparieren zu lassen (Gib Paddel an ...). Nach kurzer Zeit erhalte ich ein viel besseres und verstärktes Paddel, mit dem ich gleich wieder nach Booty Island fahre, um es dort am großen Baum anzuwenden.

Ich stecke das Paddel in das zweite Loch, besteige das Paddel, dann nehme ich die (erste) Planke, um diese in das dritte Loch zu stecken. Irgendwann komme ich auf diese Weise oben an. Ich staune nicht schlecht, als ich hier drei Baumhäuser entdecke. Im ersten sehe ich die Möwe, die mein Kartenstück offenbar in einem riesengroßen Stapel Papier versteckt hat. Kein Problem für meinen Schnüffelhund (Benutze Schnüffelhund mit Haufen). Nach kurzer Zeit hat er das Kartenstück gefunden und gibt es mir. Als Dank lasse ich ihn laufen.

Bevor ich nach unten steige, inspiziere ich noch das oberste Baumhaus, um mir von dort das Teleskop zu holen. Anschließend klettere ich nach unten. Bevor ich weiterziehe, stecke ich das Paddel und die Planke ein. Das erste Kartenstück ist jetzt mein, ich brauche nur (?) noch drei!

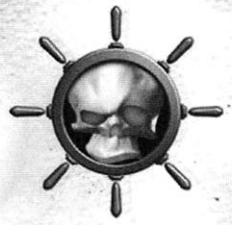
Hypnotisierte Affen

Ich gehe zurück zum Hafen. Damit man mich nicht wieder verhaftet, überklebe ich mein Poster mit dem von Kate. Als ich mich ziellos etwas auf der Insel umschaue, wird Kate verhaftet. Ich statte ihr im Gefängnis einen Besuch ab, um sie zu befreien. Den Schlüssel habe ich ja noch. Sie bedankt sich und verschwindet.

Glücklicherweise hat sie ihren Umschlag vergessen, in dem ich etwas Beinahe-Grog finde. Bevor ich die Insel verlassen, statte ich der Bibliothek noch einen Besuch ab. Im Karteikasten suche ich unter »S« den Titel »Berühmte Untergänge«. Aus dem Buch erfahre ich die Unglücksstelle der Mad Monkey.

Mit Dread steche ich in See, um nach Scabb Island zu reisen. Dort besuche ich meinen Brötchengeber, den Barkeeper, der mich aber prompt feuert. Was soll's, ich kann sowieso nicht kochen. Der Klavierspieler ist ein Affe. Ich benutze die Banane mit dem Metronom, was den Affen hypnotisiert. Jetzt kann ich ihn mitnehmen.

Den Wirt frage ich nach einem Drink. Da ich meinen Bücherei-Ausweis habe, schenkt er mir auch gern Drinks aus. Ich nehme den blauen und den gelben.



Ich spucke weiter

Mit Dreads Schiff fahre ich zurück nach Booty Island. Dort wird ein Spuckwettbewerb veranstaltet. Bevor ich mich beim Veranstalter anmelde, gehe ich zu den Flaggen. Ich blase ins Nebelhorn, woraufhin dieser kurz verschwindet. Jetzt vertausche ich die Flaggen (Benutze Flagge). Wenn der Veranstalter zu zeitig wiederkommt, probiere ich es einfach noch einmal. Als Nächstes mixe ich den blauen Drink mit dem gelben und erhalte damit einen grünen Drink. Diesen benutze ich mit dem Strohhalm.

Jetzt melde ich mich beim Veranstalter und stelle mich an der Linie auf. Das Spucken gewinne ich aber nur bei Rückenwind. Den richtigen Moment erkenne ich an dem roten Tuch des am weitesten rechts stehenden Zuschauers.

Falls es nicht klappt, ist es auch nicht schlimm, ich habe beliebig viele Versuche.

Eine Seefahrt, ...

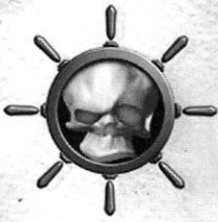
Für den Sieg erhalte ich eine Spuckplakette, die ich sogleich dem Antiquitätenhändler zeige. Als ich ihm erzähle, dass die Spucke auf der Plakette von dem Piraten stammt, der LeChuck getötet hat (immer 1), kauft er sie mir für 6000 Goldstücke ab.

Jetzt habe ich genug Geld, um ein Schiff zu chartern. Mit Hilfe von Dreads Karte finden wir anhand der Koordinaten (aus dem Buch »Berühmte Untergänge«) die Unglücksstelle der Mad Monkey. Hier tauche ich tief nach unten, um den Affenkopf abzuschrauben. Ich ziehe am Anker, damit mich Kate wieder nach oben zieht.

Der Ausflug ist zu Ende und wir fahren zurück nach Booty Island. Den Affenkopf zeige ich dem Antiquitätenhändler, der mir, ohne zu widersprechen, das zweite Kartenstück gibt.

Der Trinkwettbewerb

Mit Dreads Schiff setze ich nach Phatt Island über und gehe ins Landesinnere zu dem Wasserfall. Wie ich weiter oben erkenne, handelt es sich um einen künstlichen Wasserfall. Der hypnotisierte Affe scheint sich hervorragend als Werkzeug missbrauchen zu lassen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



Den abgestellten Wasserfall schaue ich mir unten genauer an. Ein Höhleneingang ist freigelegt, den ich gleich erkunde. Es ist ein Geheimgang, der mich zu der Insel mit dem Häuschen führt.

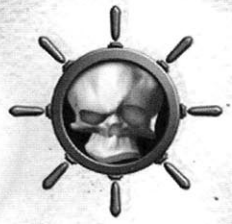
Oben am Häuschen öffne ich die Tür, bin aber nicht willkommen. Erst als ich dem pensionierten Piraten mit »Ich bin Guybrush, du bist des Todes« komme, will er mit mir kämpfen. Diesmal aber nicht im Schwertkampf, sondern in einem Trinkwettbewerb.

Der Pirat verschwindet kurz, um mir meinen Krug mit Grog zu holen. Während er das zweite Mal weg ist, muss ich mich beeilen: Ich gieße den Krug in den Blumentopf aus, um ihn anschließend mit Beinahe-Grog zu füllen. Der Pirat kommt zurück und hat scheinbar nichts bemerkt. Ich beginne mit dem Trinken, was keine Auswirkungen auf mich hat. Doch nachdem der Pirat seinen Krug geleert hat, fällt er erst einmal um.

Meinen Spiegel aus dem Inventar setze ich in den Spiegelrahmen an der Wand ein. Bevor ich nach draußen gehe, öffne ich noch das Fenster neben der Tür. Der Statue vor dem Haus gebe ich das Teleskop in die Hand, worauf ein Lichtstrahl nach innen fällt, am Spiegel reflektiert wird und schließlich an der Mauer endet. Diese Stelle merke ich mir.

Das Teleskop fällt der Statue wieder aus der Hand und ich gehe nach drinnen, um an dem Stein zu drücken, der vom Strahl beleuchtet wurde. Wenn ich den richtigen erwische, wird sich die Falltür öffnen.

Da sich die Tür Falltür nennt, falle ich natürlich auch nach unten und finde mich neben einer Badewanne mit einem Skelett wieder. Das Schöne an der



Sache ist, dass dieses Skelett das dritte Kartenteil in der Hand hält, das ich mir auch nehme. Durch das Rohr kann ich diesen Raum nach draußen verlassen und bin wieder am Strand.

Lass dich einsargen!

Wo kann ich nur das letzte Kartenteil finden? Zunächst bringt mich Dread nach Scabb Island. Dort gehe ich zu den Männern ohne Moral (Piraten). Gut, dass sie schlafen, dann kann ich in aller Ruhe meine neue Säge an dem Holzbein ausprobieren. Ich sollte schnell verschwinden. Im Rücken höre ich noch die Klagen des erwachten Piraten, wie er nach einem Doktor ruft.

Das Zimmermann-Haus ist nun leer. Das nutze ich, um dort Hammer und Nägel mitgehen zu lassen. Vorerst verschwinde ich wieder von Scabb Island und lasse mich von Dread nach Booty Island fahren.

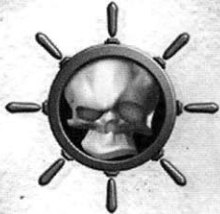
Dort angekommen, statte ich Stan im Sargladen einen Besuch ab. Der ist ja noch genau wie im ersten Teil! An der Wand sehe ich einen Gruftschlüssel hängen. Stan muss ich irgendwie abschütteln. Ich gebe vor, einen Sarg kaufen zu wollen. Als Stan mir einen gebrauchten Luxus-Sarg zeigt, lasse ich ihn mir vorführen. Als er drinnen liegt, klopfe ich die Nägel in den Sarg (Benutze Nägel mit Sarg). Ich schnappe mir den Schlüssel und gehe zum Schiff, um mich zurück nach Scabb Island fahren zu lassen.

Hier führt mich mein Weg gleich zum Friedhof. Ich probiere den Gruftschlüssel und finde auch das passende Schloss dafür. In der Gruft stehen mehrere Särge. Nur einer ist der richtige. In jeden Sarg ist ein Zitat eingraviert. Das erinnert mich an das Buch »Aussprüche bekannter Piraten«, das ich in meiner Hosentasche habe. Ich lese es und merke mir das Zitat von Rapp Scallion »Glück ist eine warme Seekuh«.

Asche-zu-Leben™

Ich suche den passenden Sarg und öffne ihn. Dumm, da ist ja nur Asche drin. Nur Asche? Im Gedanken an Asche-zu-Leben™ nehme ich mir etwas von der Asche mit, um die Voodoo-Tante zu bitten, sie zu beleben. Vielleicht könnte mir der lebende Tote weiterhelfen.

Ich rudere durch den Sumpf zum Schädel. Doch die Voodoo-Tante hat das Rezept vergessen. Glücklicherweise kann ich bei einem kleinen Abstecher nach Phatt Island in der dortigen Bibliothek ein Voodoo-Kochbuch finden, das ich der Voodoo-Tante gebe.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Schließlich bekomme ich mein Asche-zu-Leben™, mit dem ich aber bitte sparsam umgehen soll.

Das Asche-zu-Leben™ probiere ich gleich an der Asche des Toten in der Gruft aus und es funktioniert. Doch zuerst muss ich dem Toten alle Illusionen nehmen und ihm klarmachen, dass er schon tot ist. Doch er sagt, er könne nicht ewig ruhen, da er sich erinnert, sein Gas in der Würstchenbude nicht abgestellt zu haben. Er bittet mich, es abzustellen. Dafür gibt er mir den Schlüssel zur Tür.

Ich besuche seine Würstchenbude am Strand, gehe hinein und tatsächlich: Das Gas brennt immer noch. Also stelle ich es ab. Guten Gewissens kehre ich zurück in die Gruft, um ihm die freudige Nachricht zu überbringen. Ich benutze erneut das Asche-zu-Leben™. Als Dank für meine Hilfe überlässt er mir das letzte fehlende Kartenteil.

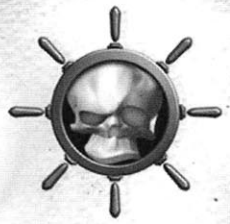
Endlich geschafft: Ich habe alle Kartenteile zusammen. Mein Weg führt mich zu Wally, dem Kartenzeichner. Ich erinnere mich, dass er die Insel erkennt, wenn er sie sieht. Wally ist aber momentan nicht sehr arbeitsfreudig, da sein Monokel verschwunden ist. Wie passend, ich gebe ihm die Modell-Leuchtturm-Linse, anschließend die Kartenteile. Wally bittet mich, einen Liebestrank vom Mojo-Markt abzuholen.

Vier Kartenteile, aber keine Karte

Also stürme ich erneut in die Sümpfe, um die Voodoo-Hexe aufzusuchen. Offenbar weiß sie schon Bescheid. Als sie mir das Gebräu geben will, kommt ihr die Vision, dass Wally in Schwierigkeiten sei.

Nichts wie los zu Wally. Doch wie ich feststellen muss, kommt meine Hilfe leider zu spät. Wally und die Karte sind verschwunden. Nur eine flüchtige Nachricht ist auf den Tisch gekritzelt: LeChuck steht hier geschrieben.

Ich gehe zurück zum Sumpf. Hier steht eine Transportkiste an LeChuck. Was für ein Zufall! Ich klettere rein und harre der Dinge. Bald kommen schon die Kisten-schlepper, um die Sendung zu verladen. Und wer hätte das gedacht, die Kiste bringt mich direkt in ...



Teil 3 – LeChuck's Festung

Endlich stellt der Lieferservice die Kiste ab. Jetzt warte ich, bis Ruhe im Raum eingekehrt ist, um ungestört aus der Kiste zu steigen.

Der Bein-Knochen hängt am Hüft-Knochen ...

Ich gehe nach rechts, um LeChucks Festung zu erkunden, und gelange in einen Raum, in dem sich seltsame Steinplatten mit Skelettteilen befinden. Plötzlich erinnere ich mich an meinen Traum, den ich hatte, nachdem ich auf Booty Island von dem großen Baum gefallen war. Meine Eltern sangen ein Lied über Knochenteile. Das hatte ich doch irgendwo aufgeschrieben.

Ich krame die ganze Papierwirtschaft in meinen Hosentaschen durch und werde fündig. Auf dem Zettel mit der Spucke habe ich es aufgeschrieben.

Wenn ich durch die Steinplatten gehe (jeweils mit Drücke, dann Gehe), muss ich mit Hilfe der ersten beiden Verszeilen die Abbildungen auf den Steinplatten vergleichen. Erster Vers – erste Steinplatte, zweiter Vers – zweite Steinplatte und so weiter.

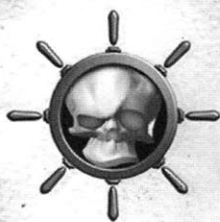
Als ich durch die richtigen Steinplatten gekrochen bin, stehe ich vor einer riesigen verriegelten Tür, von der ich nur eine Klappe öffnen kann. Diese ist aber groß genug, um durchzuschlüpfen.

Endlich, ein Stück weiter links hängt ein Voodoo-Schlüssel. Damit kann ich bestimmt Wally befreien. Doch damit hatte ich nicht gerechnet: Als ich den Schlüssel ergreife, nimmt mich ein Fallkäfig gefangen.

Largo LaGrande und LeChuck kommen, um mich in die Folterkammer einzusperren. LeChuck hat wenigstens noch die Freundlichkeit, mir zu erklären, wie ich sterben werde. Doch egal, was ich hier sage, es wird nichts an meiner Situation ändern.

Ich spucke um die Ecke

Wenn die Kerze durchgebrannt ist, wird ein komplizierter Mechanismus in Gang gesetzt, der Wally und mich letztlich im Säurebad landen lässt. Ein grausiger Gedanke, zumal LeChuck mich extra noch zu einem Stuhl der Schreie verarbeiten will.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mir kommt ein Gedanke. Den Mechanismus kann ich auch irgendwie nutzen, um das Kerzenlicht zu löschen. Ich benutze den Strohhalm mit dem grünem Drink, denn der macht die Spucke schön dick. Das Schild, das auf der rechten Seite hängt, könnte der passende Anlaufpunkt sein, aber das war's doch noch nicht. Ich starte noch ein paar weitere Zielversuche und irgendwie ist es mir irgendwann gelungen, die Kerze zu löschen.

Plötzlich befinden wir uns in einem dunklen Raum. Ich durchsuche die Voodoo-Tüte. Was für ein Glück, da sind ja Streichhölzer drin (und eine Bombe). Ich benutze die Streichhölzer, um Licht zu machen. Was für ein Pech, dass wir ausgerechnet in einem Raum voller Dynamit gelandet sind. Die Explosion ist derart heftig, dass ich mich mitten in Teil 4 wiederfinde.

Teil 4 – Auf Dinky Island

Auf einem Schild am Strand lese ich, dass ich auf Dinky Island, der Heimat des legendären Schatzes Big Whoop, gelandet bin. So ein Quatsch, jetzt schreiben die das sogar noch auf Schilder, denke ich.

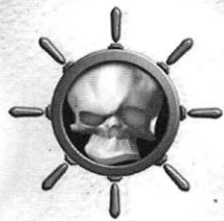
Polly will 'nen Keks

Ich schaue mich am Strand um und finde eine an Land gespülte Flasche. Unweit der Maschine nehme ich das Martini-Glas sowie ein Brecheisen auf.

Ich glaub', mich laust der Affe. Wen sehe ich denn da sitzen? Klar, es ist Hermann aus »The Secret of Monkey Island«. Nach einem interessanten Wortwechsel gehe ich meiner Wege. Ich suche den Pfad zum Dschungel und wende mich von der ersten Kreuzung ab so lange nach links, bis ich an einen Baum gelange, an dem ein Beutel baumelt. Ich nehme meine Flasche und schlage sie gegen den Baum, um sie zu zerbrechen. Mit der zerbrochenen Flasche schlitze ich den Beutel auf, woraufhin aus diesem eine Schachtel fällt. Hm, lecker – Instant-Cracker.

Ich gehe zurück zum Strand. Dort fülle ich das Glas mit Salzwasser (aus dem Ozean), um es in der Destilliermaschine zu entsalzen. Das destillierte Wasser kippe ich in die Cracker-Packung, woraufhin ich zwei zusätzliche Kekse erhalte.

Auf diese ist Polly schon ganz scharf. Ich reiche ihr einen Keks nach dem anderen. Nach jedem Keks gibt sie mir eine Wegbeschreibung, wie ich im Dschungel zu gehen habe. Die sollte ich mir merken.



Wo ist das verdammte »X«?

Ich laufe jetzt in den Dschungel, biege an der ersten Weggabelung rechts ab und gelange an einen Teich, vor dem eine Kiste steht, um die ein Seil gewickelt ist. Das Seil stecke ich ein, die Kiste öffne ich gewaltsam mit Hilfe der Brechstange. In der Kiste finde ich reichlich Dynamit.

Ich folge von dieser Stelle den Anweisungen von Polly, bis ich die Stelle mit dem »X« erreiche. Zu meinem Unmut kommt Hermann gelaufen und erzählt mir etwas von einer Abkürzung. Das hätte er mir wirklich eher sagen können.

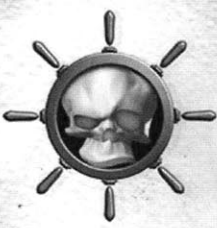
Hinweis: Wenn man sich im Wald verläuft, gelangt man an einen Baum mit einer Telefonzelle, von der man die LucasArts-Hotline anrufen kann. Ist ganz lustig, ruhig mal ausprobieren.



Nichts hält mich davon ab, den Spaten herauszukramen, um mitten am »X« mit dem Graben zu beginnen. Plötzlich stoße ich auf eine Betonschicht. Nur gut, dass ich mit reichlich Dynamit ausgerüstet bin. Der Knall ist riesig, sogar Marley hat ihn von der Nachbarinsel gehört.

Irgendwie stehe ich gerade vor einem Problem. Ich nehme das Seil und knote es um die Brechstange, um es dann in Richtung der verbogenen Metallstangen zu werfen. Es gelingt, doch der Boden unter meinen Füßen macht sich selbständig. Ich kann gerade noch die Kiste greifen und hänge am Seil.

An dieser Stelle taucht Elaine Marley auf, der ich die ganze Geschichte erzähle. Zu lange habe ich gebraucht, denn als sie mich retten will, reißt das Seil.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Schon wieder stehe ich im Dunkeln. Bloß gut, dass die Programmierer an mich gedacht haben, mit viel Mühe finde ich einen Lichtschalter, mein letztes Streichholz ist bereits verbraucht.

Doch das Glück ist mir nicht hold. Weniger als einen Meter weg von mir lauert LeChuck, der mich beim Quatschen bespuckt. Igitt!

Basteln einer Voodoo-Puppe

Irgendwie ist LeChuck in den Besitz einer Voodoo-Puppe gelangt, mit der er mich den Rest des Spieles hetzen wird. LeChuck benutzt immer wieder diese Puppe, um mich in einen anderen Raum zu schleudern. Aus diesem Grund muss ich recht zügig handeln.

Überreste der Ahnen

Diese entdecke ich im Erste-Hilfe-Raum – die Skelette der Eltern. Außerdem finde ich hier ein paar Gummi-Handschuhe im Mülleimer sowie eine Spritze in der Schublade.

Voodoo-Puppen-Rohling

Diese Zutat finde ich in dem Raum mit den vielen Kisten. Die Puppe liegt in der vordersten. Außerdem spüre ich in einem anderen Karton einen Luftballon auf.

Ein Stück Kleidung

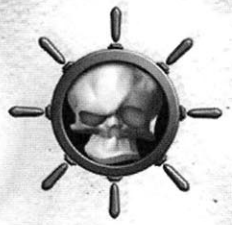
Diese Zutat bekomme ich im Raum mit dem Grog-Automaten und der Helium-Flasche. Ich benutze mehrmals die Münzrückgabe am Automaten, bis LeChuck kommt. Er wird sich zuerst nach dem Geld bücken. In diesem Moment kann ich ihm die Unterhose ausziehen.

Etwas Körperflüssigkeit

Diese Zutat erhalte ich, wenn ich ihm sofort nach Erscheinen in einem beliebigen Raum das weiße Tempo-Taschentuch reiche. Außerdem fülle ich hier beide Gummi-Handschuhe und den Luftballon mit Helium.

Etwas Haar

Diese Zutat erhalte ich, indem ich mich im Fahrstuhl verstecke. In dem Moment, wo LeChuck vor der Tür steht, benutze ich den Hebel, um die Tür zu schließen. Das funktioniert nur, wenn ich vorher im Raum mit der Helium-Flasche beide Gummi-Handschuhe sowie den Luftballon mit Helium gefüllt habe.



Basteln der Voodoo-Puppe

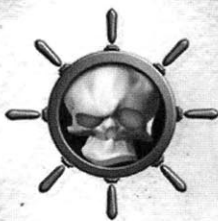
Dazu fahre ich am besten mit dem Fahrstuhl nach ganz oben. Hier treffe ich übrigens auf eine mir sehr bekannte Gegend aus »The Secret of Monkey Island«. Ich lege alle Zutaten in die Voodoo-Tüte. Die Puppe wird dort drinnen dann automatisch produziert.

Das Ende

Ich fahre mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Wenn LeChuck kommt, benutze ich die Spritze mit der unpersönlichen Voodoo-Puppe. Nachdem Guybrush LeChucks Maske abgenommen hat, folgt der Abspann. Mal sehen, wie man sich aus diesem völlig unerwarteten Ende im dritten Teil herausredet ...

Gegenstände

Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Teil 1		
Spaten	Brücke von Woodtick	Grab aufschaukeln, am »X«-graben
etwas Papier	bei Wally, dem Kartenzeichner	Largos Spucke aufwischen
Monokel	bei Wally	als Talisman für Dread
Politur	Zimmermann	Holzbein für Männer ohne Moral (Piraten)
Eimer	bei Männer ohne Moral (Piraten)	Eimer mit Schlamm
Knochen	Friedhof im Grab von Largos Opa	Voodoo-Puppe (Largo)
Stock	Strand von Woodtick	Ratte fangen
Papier mit Spucke	Restaurant in Woodtick	Voodoo-Puppe (Largo)
Messer	Küche des Restaurants	Mini-Krokodil im Hotel befreien
Käsereste	im Fressnapf des Mini-Krokodils	Ratte fangen
Perücke	in Largos Zimmer	Voodoo-Puppe
Largos BH	Wäscherei	Voodoo-Puppe



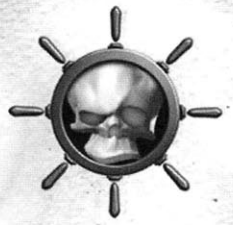
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

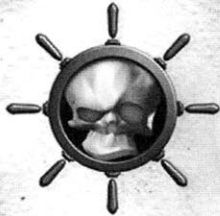
Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Abholschein	in Largos Zimmer (hinter der Tür)	BH in Wäscherei abholen
Ratte	bei Männer ohne Moral	dem Koch in die Suppe tun
420 Goldstücke	vom Barkeeper für Job	Schiffsfahrt bezahlen
Voodoo-Puppe von Largo plus passende Nadeln	Voodoo-Tante im Sumpf	für Largo
Buch über Big Whoop	Voodoo-Tante im Sumpf	in Bibliothek abgeben
Seekarte	von Dread	zum Navigieren
Papageienfutter	bei der Überfahrt auf Dreads Schiff	beim Antiquitätenhändler auf Booty Island

Teil 2

Stock	unter meiner Matratze im Gefängnis	Knochen aus Nachbarzelle holen
Knochen	In der Nachbarzelle	Wachhund bestechen
Zellenschlüssel	vom Wachhund	Zelle aufschließen
mein altes Inventar	in einem Umschlag im Knastregal	...
Banane	im anderen Umschlag im Knastregal	für Metronom bei Klavier- spieler
Orgel	im anderen Umschlag im Knastregal	(unbedeutend)
60 Goldstücke	Glücksspiel auf Phatt Island	(unbedeutend)
Eintrittskarte zum Fasching	Glücksspiel auf Phatt Island	Fasching und Kostümverleih
Urlaubsreise nach Hook Island	Glücksspiel auf Phatt Island	(unbedeutend)
Modell-Leuchtturm- Linse	im Modell-Leuchtturm in der Bibliothek	als Monokelersatz für Wally
Probeausweis	Bibliothek	Bücher ausleihen
irgendein Buch	Bibliothek	im Tausch gegen Buch des Gouverneurs
»Aussprüche bekannter Piraten«	beim Gouverneur	richtigen Sarg in Gruft finden



Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Kostüm	Kostümverleih auf Booty Island	Fasching
Kates Poster	Kate	Guybrush-Poster überkleben
Paddel	in Gouverneurin Marleys Zimmer	großen Baum zu erklettern
Hund	vor Marleys Haus	Kartenstück im Baumhaus erschnüffeln
Fisch	in Marleys Küche	Angelwettbewerb
Angel	Angler in Phatt Island	Kartenstück von den Klippen angeln
Teleskop	Baumhaus	für Statue vor Häuschen auf Booty Island
Planke	am großen Baum	(unbedeutend)
Papageien-Schild	Antiquitätenhändler	kaufen, Haken ist frei
Säge	Antiquitätenhändler	Holzbein des Piraten absägen
Spiegel	Antiquitätenhändler	in Spiegelrahmen des Häuschens auf Booty Island
Nebelhorn	Antiquitätenhändler	Veranstalter des Spuck- wettbewerbs weglocken
Affe	beim Barkeeper	Wasserfall auf Phatt Island abstellen
blauer Drink	beim Barkeeper	für grünen Drink
gelber Drink	beim Barkeeper	für grünen Drink
Beinahe-Grog	Kates Umschlag	zum Mogeln beim Trink- wettbewerb
grüner Drink	blauer + gelber	macht Spucke dick
Spuckplakette	Spuckwettbewerb	Antiquitätenhändler verkaufen
6000 Goldstücke	vom Antiquitätenhändler für Spuckplakette	Schiff chartern
Affenkopf	Mad Monkey Unglücksstelle	im Tausch gegen Kartenstück
Hammer und Nägel	vom Zimmermann	Sarg in Stans Laden zunageln
Gruftschlüssel	in Stans Laden	Gruft in Scabb Island aufschließen
Tempo-Taschentuch	von Stan	um Voodoo-Puppe für LeChuck zu basteln



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Gegenstand	finde ich wo	benötige ich wozu/womit
Rapp Scallions Asche	Gruft in Scabb Island	für Asche-zu-Leben™
Asche-zu-Leben™	Voodoo-Tante	Rapp Scallion beleben
Voodoo-Kochbuch	Bibliothek	Voodoo-Tante
Voodoo-Tüte	Voodoo-Tante	LeChuck's Festung
Würstchenbuden-schlüssel	vom Toten	Gas abstellen

Teil 3

Streichhölzer	Voodoo-Tüte	Licht machen, Dynamit zünden
---------------	-------------	------------------------------

Teil 4

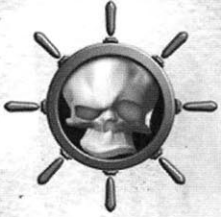
Flasche	am Strand von Dinky Island	Beutel am Baum aufschneiden
Martini Glas	am Strand von Dinky Island	Ozean-Wasser holen
Brecheisen	am Strand von Dinky Island	Kiste öffnen und als Enterhaken
Dynamit	Kiste am Teich der Saurier	Loch ins X sprengen
Seil	um Kiste gewickelt	zum Festhalten in Loch
Beutel	hängt am Baum	sind Instant-Cracker drinnen
Instant-Cracker	im Beutel	Keksproduktion
Keks	im Fass am Strand	für Polly
noch zwei Kekse	aus Instant-Cracker	für Polly
Gummi-Handschuhe	in einem Mülleimer unter Dinky Island	mit Helium füllen
Luftballon	in einer Kiste unter Dinky Island	mit Helium füllen
Knochen teil der Ahnen	im Erste-Hilfe-Raum unter Dinky Island	Voodoo-Puppe
Körperflüssigkeit	Tempo LeChuck geben	Voodoo-Puppe
Unterhose	LeChuck ausziehen (siehe Text)	Voodoo-Puppe
Puppen-Rohling	in einer Kiste unter Dinky Island	Voodoo-Puppe
Haare von LeChuck	Fahrstuhl unter Dinky Island (siehe Text)	Voodoo-Puppe
Spritze	in einer Schublade im Erste-Hilfe-Raum unter Dinky Island	Voodoo-Puppe stechen

MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

The Curse of Monkey Island





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Allgemeines

Wie bei allen anderen Adventures von LucasArts können Sie in »The Curse of Monkey Island« nicht sterben oder in ausweglose Situationen geraten. Es gibt keine Sackgassen, Fehler lassen sich immer wieder gutmachen. Sie sollten daher alles ausprobieren; LucasArts hat sich viel Mühe gegeben, Entdeckergeist mit witzigen Einlagen zu belohnen.

»The Curse of Monkey Island« lässt sich ausschließlich mit der Maus spielen. Klicken Sie irgendwohin, läuft Guybrush an diese Stelle. Färbt sich der Mauszeiger rot, ist er über einem (meist interessanten) Gegenstand oder einer Person. Verwandelt sich der Mauszeiger in einen roten Pfeil, verlassen Sie mit einem Klick das Bild. Bei einem Doppelklick wird sofort das nächste Bild eingeblendet; Sie müssen nicht warten, bis Guybrush gemächlich an den Rand gelaufen ist.

Halten Sie bei einem roten Mauszeiger die Maustaste gedrückt, erscheint eine Münze, die Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten bietet:

Hand	Nehmen (oder Verwenden)
Totenkopf	Ansehen
Papagei	Sprechen (oder Essen, Blasen)

Schneller geht es durch Drücken der Tasten **[U]**, **[E]** oder **[T]**: Sie platzieren die Maus auf einem Gegenstand, drücken auf **[U]** und Guybrush legt ihn ins Inventar (sofern von den Programmierern vorgesehen).

Das Inventar offenbart sich durch Klicken mit der rechten Maustaste. Füllen die mitgeführten Gegenstände mehr als eine Kistenladung, lässt sich durch Anklicken eines verzierten, goldfarbenen Pfeils zwischen zwei Inventarseiten wechseln.

Mit **[F1]** öffnet sich der Menübildschirm. Hier regeln Sie die Lautstärke und verwalten bis zu 102 Spielstände. Jeder Spielstand frisst rund 400 bis 500 Kbyte auf der Festplatte.

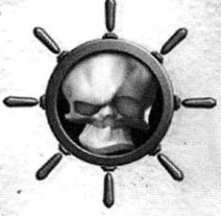


Taste	Bedeutung
T	Sprech-Symbol (Talk)
U	Nimm-Symbol (Use)
E	Untersuche-Symbol (Examine)
I oder Tab	Inventar
C	anvisierten Gegenstand aufnehmen (im Inventar)
F1	Menü (unter anderem Speichern/Laden von Spielständen)
D	Anzeige, welche Version gespielt wird (normal oder ooberaffig)
Strg + T	Umschalten von Sprache auf Text + Sprache
Strg + C	Spiel abbrechen
Strg + V	Erstellungsdatum des Spiels anzeigen
Strg + B	Soundpuffer vergrößern (bei Soundproblemen)
Umschalt + W	Spiel gewinnen; springt zum Abspann

Geheime und nicht geheime Tasten in »The Curse of Monkey Island«

Der Spielstart

Die Installation des Spiels wird ausführlich im Handbuch beschrieben, sodass wir uns hier kurz fassen. »The Curse of Monkey Island« benötigt (mindestens) Windows 95 sowie die Programmierschnittstelle DirectX 5.0, die mitgeliefert wird. Ist die Autostart-Funktion von Windows aktiviert, sollte sich kurz nach dem Einlegen der ersten CD ein Menüfenster öffnen. Beim ersten Mal installieren Sie das Spiel; bei weiteren Sitzungen können Sie gleich loslegen. Die erste CD wird für die Kapitel 1 und 2 benötigt, die zweite CD für die restlichen. Ohne DirectX, ohne das ohnehin praktisch kein Windows-Spiel mehr auskommt, nimmt das Spiel knapp 2 Mbyte auf der Festplatte ein. Planen Sie aber ungefähr 20 Mbyte für die Spielstände ein.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Die Story

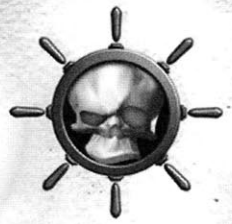
Ein weiteres Mal wird Guybrush mit dem teuflischen Piraten LeChuck konfrontiert: Ein Fluch verwandelt seine geliebte Elaine in eine goldene Statue. Um seine Verlobte zu retten, begibt sich Guybrush auf die Suche nach einem Mittel, den Fluch zu bannen. Mit vielen Taschenspielertricks und Überredungskünsten gelangt er Schritt für Schritt zu den Informationen und Gegenständen, die sich an anderer Stelle nutzbringend einsetzen lassen.

»The Curse of Monkey Island« (alias »Monkey Island 3«) setzt nicht nur die Geschichte der ersten beiden Teile fort, sondern verweist in zahlreichen Anspielungen auf die früheren Abenteuer Guybrushs. Charaktere wie LeChuck, Elaine, die Voodoo-Priesterin oder Stan wurden bereits im ersten Teil eingeführt; einige Gags (wie etwa der mehrfach im Dialog auftauchende dreiköpfige Affe) und Rätsel wie die Schwertkampf-Beleidigungen oder die Suche nach einer Mannschaft sind eine Hommage an die Vorgänger-Spiele.

Das Spiel lässt sich in einer leichten und einer schwierigen Variante (»oberaffig«) spielen. Die normale Fassung hat gut ein Dutzend weniger Rätsel, aber eine nahezu identische Handlung. Einige Aufgaben erfordern mehr Aufwand, andere treten in der Normal-Fassung gar nicht auf. Zudem stehen in der »Oberaffig«-Spielart mehr Gegenstände zur Verfügung.

Auch wenn sich beide Lösungswege nur in Details unterscheiden, haben wir beschlossen, sie separat abzudrucken. Viele Spieler wagen sich zunächst an die leichte, dann an die schwierigere Version. Wir wollten ihnen nicht den Spaß nehmen, indem wir ihnen beim Studieren der Lösung für die normale Fassung auch Hinweise speziell für die »Oberaffig«-Variante geben. Außerdem wird Verwirrung vermieden und weil das Schinden des zusätzlichen Platzes keinen Mehrpreis für das Buch mit sich bringt, denken wir, die richtige Entscheidung getroffen zu haben.

Anders als bei den vorhergehenden Teilen 1 und 2 finden Sie für jede Version gleich zwei Lösungen: neben der textlastigen Komplettlösung eine übersichtliche Schritt-für-Schritt-Aufzählung zum schnellen Nachschlagen. Dabei sind Gegenstände, die zum ersten Mal auftauchen, fettgedruckt.



Die Lösung – normal

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Kanonerraum

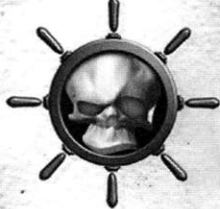
Schon wieder stecke ich in einem Schlamassel und zum wiederholten Male ist mein Erzfeind LeChuck daran schuld. Auch wenn meine jetzige Situation als Gefangener in einer erbärmlichen Kammer im Bauch von LeChuks Piratenschiff weniger ausweglos erscheint als noch vor kurzer Zeit, als ich mutterseelenallein auf dem großen Ozean ins Ungewisse schipperte, kann ich mir doch eine bessere Beschäftigung vorstellen. Ach, Elaine! So nah und doch so fern bist du von mir!

Wie komme ich hier heraus? Die Tür ist verschlossen, die Dachluke vergittert. Und das Fenster bewacht der rothaarige, rabiate Kerl, mit dem ich den Raum teilen muss. Mit ihm ist sicher nicht gut Kirschen essen. Ich versuche trotzdem, ihn anzusprechen. He, das ist ja ein alter Bekannter! In »Blutnase« erkenne ich Wally, der mir schon in früheren Zeiten über den Weg lief. Er plaudert aus, dass LeChuck an einer Furcht erregenden Waffe arbeitet, um die Festung mit einer magischen Kanonenkugel in die Luft zu jagen. Wally gibt mir von seiner Piratenliteratur ab.

Und der soll ein ruchloser Pirat geworden sein? Kaum zu glauben. Meine Ahnungen bestätigen sich: Als ich ihn bis aufs Blut reize, ihn als Versager bezeichne und auffordere, mir Gewalt anzutun, bricht sein Lügengebäude zusammen. Wally entledigt sich seines Hakens als Statussymbol eines zünftigen Piraten und sinkt weinend auf die Knie.

Ich nehme den Haken auf – es könnte ja jemand drauftreten und sich verletzen. Oh, das ist ja ein Plastikhaken. Nicht mal der ist echt! Da ich gerade beim Einsammeln bin: Der Ladestock, der an der Wand hängt, wandert auch gleich in meine Hosentasche.

Was nun? Vielleicht klettere ich einfach aus dem Fenster? Klappt nicht – die Kanone ist zu groß. Apropos Kanone – es wäre doch mal nett, das bummernde Ungetüm auszuprobieren. Natürlich zielen nicht auf die Festung, die meine geliebte Elaine tapfer verteidigt, sondern auf die vier Piratenboote. Ich richte die Kanone auf das erste Boot und lasse eine Kugel aus dem Lauf schnellen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mist, daneben. Nach einigen Versuchen habe ich den Dreh raus und das erste Boot versinkt unter dem Unmut der anderen Piraten in den Fluten. Ebenso verfare ich mit den anderen schwimmenden Nusschalen. Geschafft! Alle Boote versenkt.

Als ich meinen Blick über das Wasser schweifen lasse, entdecke ich einen sprechenden Totenkopf und Trümmer. Von schwatzenden Toten habe ich wahrlich genug, doch das Treibgut könnte Nützliches für kommende Abenteuer bereithalten. Doch wie herankommen? Ein Enterhaken wäre nicht schlecht. Hm, ich brauche ja nur den Haken an den Ladestock zu stecken, um einen Enterhaken zu basteln. Gesagt, getan. Mit dem Enterhaken fische ich das Paket aus dem Wasser und packe meinen Schatz innen aus. Neben einem ekligen Skelettarm bin ich nun um ein Entermesser reicher ...

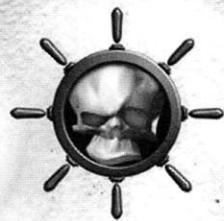
... aber weiterhin gefangen. Ein kühner Gedanke kommt mir: Wäre die Kanone nicht mit einem Seil befestigt, würde sie beim nächsten Schuss durch den Rückstoß das Fenster freigeben. Ich halte mich nicht länger mit Grübeln auf. Ein Blick auf Wally verrät mir, dass ich noch einige Zeit ungestört bin. Das Entermesser hat seinen ersten Auftritt. Mit einem kühnen Schwung haucht das lästige Seil, an dem die Kanone befestigt ist, sein Leben aus und sinkt müde zu Boden. Ein weiteres Mal beweise ich mich als Kanonier.

Huch! Der Schuss zeigt mehr Wirkung, als ich erwartet hatte. Der Rückstoß zerschlägt die Tür zur Schatzkammer und reißt mich mit hinein. LeChuks diabolische Waffe fällt auf ihn zurück; hoffentlich ist er diesmal ohne Rückschein in das Reich der Toten gegeist. Möge er künftig Hades auf den Wecker gehen!

Schatzkammer

Und ich? Ich bin immer noch gefangen. Bevor ich mich um einen Ausweg kümmere, will ich aber schauen, wie es um die Schätze von LeChuck bestellt ist. Inmitten des Gerümpels finde ich sicher einiges, was sich aufzusammeln lohnt. Nur was? Die Schwimmhilfe lasse ich genauso liegen wie die Musikbox und LeChuks Kamm. Was wird in dem kleinen Beutel sein? Spielgeld – nun ja. Doch halt! Als ich den Beutel vom Boden aufhebe, sehe ich einen Diamantring schimmern. Das ist doch ein Kleinod, das eines mutigen Piraten würdig ist! Ich nehme ihn an mich. Den anderen Krimskrums strafe ich mit Nichtachtung.

Ich möchte das Sonnenlicht wieder sehen, nur wie? Die Leiter führt ins Nichts, das Loch in der Decke erreiche ich nicht, das Bullauge ist verschlossen. Ich klopfe daran – festes Glas. Glas? Was schneidet Glas?? Ein Diamant! Ejn Diamant, wie ich eben einen eingesteckt habe. Ich schneide das Glas heraus – und



verspüre ein weiteres Mal einen Stoß. Das Wasser strömt heraus; ich bekomme gerade noch die Schwimmhilfe zu fassen, über die ich eben noch die Nase rümpfte, und werde nach oben geschwemmt.

Als ich an Land schwimme, sehe ich meine süße Elaine. Was hatte sie vorhin LeChuck entgegengeschleudert: Ich sei der einzige Mann, den sie je geliebt hat! Ich beschließe, den Ring einem guten (allerdings nicht ganz uneigennütigen) Zweck zu opfern – als Geschenk an sie. Als Verlobungsring!

Ein böser Fehler. Dass der Schmuck mit einem Fluch belegt ist, hätte mir Wally ruhig sagen können. Vor meinen Augen wird meine zarte Elaine in eine goldene Statue verwandelt.

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

Das einzig Gute: Elaine kann im Moment nicht meckern. Ein schwacher Trost. Ich werde alles daran setzen, den Fluch von ihr zu nehmen. Ich habe nur keine Ahnung, wie ich das anstellen soll.

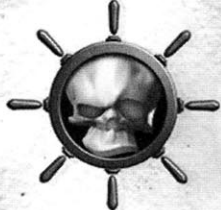
Bevor ich den Ort der Handlung verlasse, nehme ich etwas von der glühenden Kohle zu mir. Ich laufe nach rechts, an dem wilden Hühnchen und den Voodoo-Markierungen vorbei und gelange in ein sumpfiges Gebiet, das von einem Schiffswrack beherrscht wird. Das will ich mir näher ansehen ...

Sumpf

Im Innern finden sich allerhand obskure Gegenstände. Der Blick auf die Kaugummimaschine erinnert mich an meinen hungrigen Magen. Wenn ich doch nur einen Nickel hätte! Vielleicht frisst der Kasten auch Mogelgeld? Ich versuche, ihn mit meinem Spielgeld hereinzulegen. Das funktioniert; die Kiste spuckt eine Packung Kaugummi aus.

Als Nächstes entferne ich eine Nadel aus der Voodoo-Puppe, die auf dem Boden liegt – einen Unbekannten wird's freuen –, und ziehe, mehr aus Spaß, an der Krokodilszunge. Aus der Tiefe erscheint eine Voodoo-Priesterin. Zunächst kommt sie mir fremd vor, doch im Laufe des Gesprächs stellt sie sich als die zaubererfahrene Dame vor, die mir schon zweimal im Kampf gegen LeChuck geholfen hat. Und sie unterstützt mich (zumindest verbal) erneut.

Weniger nützlich ist der Hinweis, eine goldene Statue nicht einfach am Strand liegen zu lassen – daran habe ich Dummkopf in meiner Hilflosigkeit freilich nicht gedacht –, sondern mehr ein Tipp, wie dem Fluch zu begegnen sei: durch



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

einen Ring im gleichen oder höheren Wert. Ohne Fluch, wenn's geht. Ein solcher mordsmäßig großer Diamantring sei auf Blood Island zu finden. Für die Reise dorthin, so die Priesterin, benötige ich drei Dinge:

- ▲ eine Karte,
- ▲ ein seetüchtiges Schiff
- ▲ eine erfahrene Mannschaft

Das Gespräch lässt Hoffnung in mir keimen, obwohl die neuen Prüfungen, denen ich mich unterziehen muss, um Elaine zu retten, nicht gerade einladend scheinen: LeChuck ist offenbar doch nicht tot, mächtige Piraten, noch einmal Big Whoop ... Aber was bleibt mir anderes übrig?

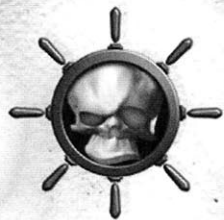
Stadt (Puerto Pollo)

Bei Madame ist alles getan. Ich beschließe, der Stadt einen Besuch abzustatten. Beim Limonadenverkäufer komme ich auf die Idee, meinen Durst zu löschen – doch der betrügerische Kerl legt mich herein. So vorgewarnt, lasse ich die Gaststätte lieber links liegen, bis ich an einen Platz komme, an dem sich ein Brunnen von der Sonne verwöhnen lässt. Das große Gebäude ist offenbar ein Theater. Weil das große Tor abgeschlossen ist, schreite ich durch die Tür an der Nebenseite. Die Garderobe. Von den vielen Utensilien interessieren mich die Handschuhe, die am Piratenmantel hängen, sowie der Zauberstab auf dem Tisch. Den probiere ich gleich mal am Zauberhut aus. He, was ist das? Mit dem Stab kann man ja wirklich zaubern: Im Hut liegt plötzlich ein Buch, das ich natürlich an mich nehme. Ein Lehrbuch über das Bauchreden, aha.

Außerdem sammle ich die Schuppen ein, die gemütlich auf dem Mantel liegen. Was ist das? Das sind keine Schuppen, das sind – Läuse!

Was haben wir denn da? Einen Schauspielerkoffer mit einem Aufkleber von Blood Island! Vielleicht weiß einer der lausigen Darsteller, wie ich auf die Insel gelange? Ich befrage den ersten Künstler nach Blood Island. Er verweist mich an seinen Agenten.

Ich verlasse die Stätte geistigen Wirkens und schlendere zum Kai. Dem Frisörladen statte ich einen Besuch ab. Das Geschäft ist voller potenzieller Mannschaftsmitglieder. Der adrette, klingenwetzende Pirat, der neben der Tür steht, würde meiner Mannschaft beitreten, wenn ich ihn in einem »Gentleman-Duell« besiege. Der Fettwanst daneben will erst mit einem Schatz überzeugt werden. Und auch beim eitlen Kapitän Röchilieu, der gerade frisiert



wird, komme ich nicht weiter. Mit dem Frisör würde ich mich gern unterhalten, aber Röchelieu schneidet mir das Wort ab. Zustände sind das! Vielleicht lässt sich der selbstgefällige Fatz vertreiben? Mir fallen die Läuse ein. Als der Frisör seinen Kamm auf den Hocker ablegt, veredle ich das Instrument mit den niedlichen Tierchen. Ein voller Erfolg: Vom Frisör kahlgeschoren, verschwindet der Käpt'n stehenden Fußes.

Jetzt darf ich auf den Behandlungsstuhl, nicht ohne vorher den Kieferknacker vom Boden aufzulesen. Um den Briefbeschwerer zu erreichen, benutze ich den Hebel am Stuhl. Als der Frisör seine Arbeitsstelle kurz verlässt, steige ich mit Hilfe des Hebels so weit hoch, dass ich die Schere, die in der Decke steckt, erreiche. Den zurückkehrenden Frisör überrede ich, die Operation zu vertagen.

Ich laufe zurück zum Limonadenverkäufer. Rechts neben seinem mickrigen Stand führt eine schmale Gasse zu geheimnisvollen Blüten, von denen ich mit Hilfe der Schere eine abschneide. Auf dem Schild steht, dass sie dem Erbrechen dient. So, so.

Nachdenklich betrachte ich ein anderes Schild, den Wegweiser. Hier entlang soll es zur »Jefarenbucht« gehen? Ist doch alles zugewachsen. Vielleicht verbirgt das Gestrüpp einen Pfad? Die Schere, die ich das Grün fleißig bekämpfen lasse, bestätigt meine Vermutung.

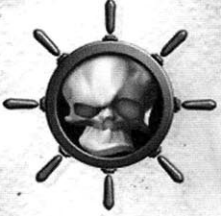
Jefarenbucht

Hui! Nette Aussicht. Die Lichter auf dem Meer gehören offenbar zum Piratenschiff, auf das meine Elaine verschleppt wurde. Was steht auf dem Schild? Vorsicht vor Schlangen? Wo sollen denn hier Schlangen ...

Hochmut kommt vor dem Fall. Im Bauch eines fetten Ungetüms gelandet, komme ich nicht an all die feinen Sachen heran, die mir gelegen kämen: Schlangenschläger, Schlangenmachete, Schlangenschlagstock, Schlangen-Ex. Es ist zum Verrücktwerden! Was mache ich jetzt? Vielleicht gibt es ja im Magen des Monsters noch andere Dinge, die mir helfen, dem Reptil zu entweichen. Ich strecke den Arm aus und finde in der Tat allerhand.

Mal sehen, vielleicht klappt das: Ich tränke die Ipecac-Blüte mit dem Pfannkuchensirup. Den Ipecac-Sirup, das Guybrush-Threepwood-Rezept für sicheres Erbrechen, gieße ich gen Schlangenkopf. Es wirkt: Das Monster speit mich in hohem Bogen aus.

Ich lande im Treibsand. Besser, aber nicht viel besser.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mühsam schaue ich mich um. Mit Hilfe der Liane könnte ich mich hinausziehen, doch sie ist zu weit entfernt. Wenn sie mir doch jemand näher brächte ... In meinem Kopf formt sich ein Plan.

Vom Strauch vor mir nehme ich einen Dorn, vom Schilf hinter mir breche ich – ächz – ein Rohr ab. Als Nächstes befestige ich den ehemaligen Briefbeschwerer an einem meiner fabelhaften Heliumballons. Ich blase ihn ein wenig an [Rede-Symbol], wodurch er in die richtige Position gerät. Den Dorn stopfe ich in das Schilf und mit dem dadurch entstandenen Blasrohr hauche ich dem Ballon das Leben aus. Der Stein plumpst zu Boden und ich habe ein Seil, mit dem ich mich aus dem Treibsand rette.

Ich laufe ans Ufer. Mittlerweile ist es schon dunkler geworden. Ob ich es wagen soll, zum Piratenschiff zu rudern? Später vielleicht. Eins nach dem anderen.

Stadt

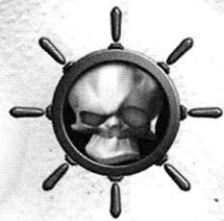
Vom Strand aus kehre ich in die Stadt zurück. Vielleicht sollte ich mal der Gaststätte einen Besuch abstatten. Das Vorzeigen des Reservierungsbelegs (aus dem Schlangenbauch) verwandelt den Wirt in eine Plaudertasche. Ich erfahre unter anderem, dass der Maat des Piratenschiffs Hühnchen mag.

Um den Wirt über den Verlust seines leckeren Federviehs hinwegzuträsten, gebe ich ihm den Kieferknacker. Mit unerwartetem Ergebnis: Der Goldzahn des Wirts bricht heraus. Da dem alten Haudegen noch nach Mundbewegungen gelüstet, spendiere ich ihm einen Kaugummi. Ich bemerke, dass in den Blasen, die der Käpt'n macht, der Goldzahn kullert. Mit der Nadel beende ich den Tanz. Die Blase zerplatzt. Blondbart nimmt's locker; er hat nicht bemerkt, dass der Goldzahn auf den Boden gefallen ist.

Der kleine Diebstahl hat mir Appetit gemacht. Auf dem Tisch, an dem ein Stammkunde döst, liegt eine Karte für den Beach Club. Äh, lag. Der Gast bekommt nichts mit. Nanu! Als ich ihn sanft berühre und anspreche, erfahre ich den Grund der Abwesenheit. Das Messer in seinem Rücken braucht er offenbar nicht mehr. Vielleicht wird es mir einmal bessere Dienste leisten.

So, ich denke, ich habe bei dem redelustigen Abenteurer genug Zeit verbracht. Ich sage Adieu, nicht ohne beim Hinausgehen nach einem Biskuit aus dem Butterkeksfass zu greifen.

Ich sollte mich wirklich mehr auf meine eigentlichen Aufgaben besinnen: Karte, Schiff, Mannschaft. Eins nach dem anderen.



Im Frisörladen zeige ich dem glatzköpfigen Bill den Goldzahn. Bingo – damit habe ich den ersten Mitstreiter gewonnen.

Edward van Helgen fordere ich zum Duell auf, indem ich ihn, ganz nach alter Tradition, mit dem Handschuh schlage. Van Helgen führt mich zum Duellplatz und lässt mich eine Waffe auswählen. Im Pistolenkampf bin ich ihm sicher unterlegen. Ich schließe die mittlere Kiste und wähle das Banjo.

Ich merke mir, auf welcher Saite van Helgen jeweils seine Soli beendet. Als ich an der Reihe bin, wähle ich schnell die gleiche Reihenfolge der Saiten. Beim ersten Mal muss ich mir vier, beim zweiten Mal gar fünf Saiten merken. Das ist van Helgen nicht genug. Mir schon. Als er anfängt, hinter seinem Kopf zu spielen, wird es mir zu bunt. Ich greife zu einer Pistole und erschieße sein Banjo. Mein Duellgegner ist verblüfft ob meines Frevels, akzeptiert mich aber als Pirat.

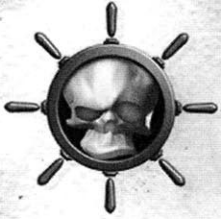
Um einen dritten Mitstreiter zu gewinnen, müsste ich den Frisörmeister im Baumstammwerfen besiegen. Das will ich mir erst einmal ansehen. An der Stelle, an der das eigenwillige Duell stattfand, liegen besagte Stämme. Scheinen sehr schwer zu sein. Nie werde ich die auch nur einen Meter weit werfen. Der Gummibaum, der dort wächst, dürfte einiges weniger wiegen. Vielleicht sollte ich es besser mit dem probieren?

Ich steige auf den Grashügel und amputiere mit dem Brotmesser den Sägebock. Das Rumpfass bucht eine Rutschfahrt und landet am Baum. Ich halte die Glut, die ich seit Ewigkeiten mit mir herumschleppe, an das alkoholische Rinnsal. Die flüssige Lunte frisst sich bis zum Fass, das mit Getöse explodiert und den Baumstamm dazu bewegt, sich auf seine abgeschlagenen Kollegen zu betten.

Ich bitte den Frisörmeister Haggis, meiner Mannschaft beizutreten. Er verlangt zuvor den erwarteten Test, den ich aufgrund meiner Vorarbeiten mit Bravour absolviere.

Cabaña (Brimstone Beach)

Über den Kai gelange ich zur Cabaña. Ich zeige dem Jungen meine Clubkarte und darf passieren. Weil ich mich die vergangenen Stunden im Schatten der Stadt aufhielt, nehme ich mir sicherheitshalber aus der Kiste drei Handtücher und benässe sie im Eiskübel. Das war die richtige Entscheidung: Der Strand ist so heiß, dass ich mir die Füße verbrenne. Die Handtücher dienen mir deshalb als kühler Teppich, den ich vor meinen Füßen auslege. Nun stehe ich vor einem Sonnenanbeter – dem Agenten des Schauspielers, der angeblich den Weg nach



MONKEY ISLAND 3+4

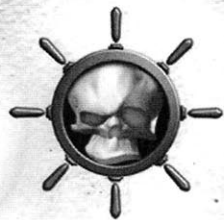
Das Piratenhandbuch

Blood Island kennt. In der Tat, die Karte ist auf seinem Rücken eintätowiert, aber er will sie mir noch nicht zeigen.

Ich nehme den Becher von seinem Bauch und verschwinde durch das Tor. In der Stadt suche ich den Limonadenstand auf. Dort tausche ich meinen Becher gegen Kennys Becher (der keinen Boden hat) aus. Nun lasse ich mir noch eine Limonade geben. Als Kenny mitbekommt, dass er das erfrischende Nass nun in einen intakten Becher gießt, läuft er erobst davon. Macht mir gar nichts; so kann ich den Krug nehmen. Neben dem Haus stehen zwei Bottiche mit Farbe. Ich fülle den Krug damit und stiefele wieder zum Cabaña-Club.



Weil es so schön war, nehme ich mir noch ein Handtuch und tauche es in den Eiskübel. Diesmal bekommt es jedoch der Junge um die Ohren. So kann ich mir das Speiseöl von der Theke nehmen. Ich laufe zum Agenten (was nunmehr einfacher geht) und biete ihm den Krug an. Er verlangt nach einem Becher. Soll er haben. Ich reiche ihm den Becher ohne Boden und gieße die Farbe hinein. Der bleiche Wanst färbt sich rot. Der Trick erfüllt seinen Zweck. Der Sonnenanbeter hält das für einen Sonnenbrand und dreht sich auf den Bauch. Freier Blick auf die Karte nach Blood Island!



Ich gieße das Öl auf seinen Rücken. Es zischt kräftig, dann kann ich die Karte abziehen. He, ich habe eine Karte und eine Mannschaft – fehlt nur noch ein Schiff!



Jefarenbucht

Bisher habe ich nur ein Schiff gesehen: das Schiff der Piraten. Dort schaue ich noch mal vorbei. Wo ich doch selber ein tapferer Pirat bin. An Bord treffe ich auf einen misstrauischen Zeitgenossen, den jegliche Überzeugungskraft nicht davon abhält, mich zu bestrafen – glücklicherweise eine Vergeltung, die an Harmlosigkeit nicht zu überbieten ist. Unverrichteter Dinge lande ich wieder in meinem Boot. Immerhin habe ich erfahren, dass offenbar LeChuck höchstpersönlich der Kapitän des Schiffs ist.

Doch halt! Gibt Guybrush Threepwood so schnell auf? Niemals! Also beuge ich mich erneut an Deck, nicht ohne vorher das Brett mit dem Brotmesser abzusägen, um einem neuerlichen Sprung von der Planke zu entgehen. Als ich die Kajütentür öffnen will, werde ich wieder mal als unerwünschter Gast empfan-



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

gen. Weil die Planke nicht mehr als Ausgangspunkt der Bestrafung zur Verfügung steht, fällt der Maat ein ähnlich diabolisches Urteil: Ich werde geteert und gefedert.

Mit meinem neuen Aussehen stelle ich mich Käpt'n Blondbart, dem Betreiber der Hähnchen-Gaststätte vor. Als ich ihm drohe, schlägt er mich nieder und sendet mich postwendend im Suppentopf zurück zum Piratenschiff.

Mein Ziel ist erreicht: Ich bin in der Kajüte des Kapitäns. Doch entgegen meiner Erwartung führt nicht LeChuck, sondern LeChimp, ein dumm dreinschauender Affe, die bananenfressende Bande an. Wie kann ich den Maat hinauslocken? Beim Überprüfen meines Inventars kommt mir ein Gedanke. Ich greife zum Bauchrednerbuch und imitiere den Affenkapitän. Mit Erfolg: Der Maat verlässt die Kajüte.

Im Raum findet sich außer der Karte zu Elaine nichts Interessantes und ich beschließe, von Bord zu gehen. Weil mein Ruderboot nicht an gewohnter Stelle auf mich wartet (und angesichts der Haie das Schwimmen wenig empfehlenswert ist), verlasse ich das Schiff durch das Fenster in der Kajüte. Darunter schaukelt die abgesägte Planke, die mich sicher zum Ufer bringt.

Auf dem Tisch der Kajüte liegen Eintrittskarten für das Theater. Ist das ein Hinweis? Weil ich im Moment ohnehin nichts Besseres zu tun habe, kehre ich erneut beim Ort der Künste ein – durch den Nebeneingang. In der Garderobe steige ich die Stufen hinauf nach oben. Bei meinem ersten Besuch hier oben waren mir die Bananenschalen aufgefallen. Ich dachte, dass der Beleuchter ein Freund der nahrhaften Früchte sei. Mit meinem neuen Wissen über die Diebe der Statue stellt sich die Sache nun anders dar. Nachdem ich den Hebel und die Schalter ausprobiert habe, ist mir klar: Auf der Bühne ist meine zu Gold mutierte Elaine begraben!

Doch wie den Jongleur von der Bühne verjagen? Ich schaue mich in der Garderobe um. Ah... Ich nehme das Hühnerfett, das ich seit meiner Reise im Kochtopf mein Eigen nenne, und schmiere damit die Kanonenkugeln ein.

Es kommt, wie es kommen muss: Die Jongliervorführung mit den Kanonenkugeln gerät zur Katastrophe; die Bühne verwaist. Ich befreie die Statue und verstaue sie vorübergehend im Ausguck des Piratenschiffs.



Kapitel 3: Drei Laken im Wind

Kaum sind wir an Bord, entert der heimtückische Röchilieu trotz massiven Widerstands meiner Crew unser Schiff. Obwohl ich das Duell mit Röchelieu beinahe als Sieger verlasse, muss ich ihm die Karte überlassen.

Was nun? Ohne Karte komme ich nicht nach Blood Island und wir Piraten geben doch nicht so schnell auf! Ich studiere mit McMutton die Seekarte.

Das Einmaleins der Piratenschlachten

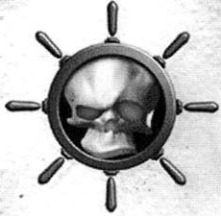
Obwohl im Piratenhandbuch recht gut beschrieben, folgt eine detaillierte Anleitung, wie Kapitel 3 zu bewältigen ist. Um Röchilieu zu besiegen und die Schatzkarte wieder in Besitz zu nehmen, muss er im Schwertkampf-Duell besiegt werden. Dies lässt sich auf folgende Weise bewerkstelligen:

1. Ausgangspunkt ist stets das Deck der Seegurke, auf der Guybrush und McMutton stehen.
2. Schaut Guybrush auf die Seekarte, wird das Gewässer aus der Vogelperspektive gezeigt. Vier Parteien sind unterwegs:
 - ▲ Guybrushs Seegurke, das einzige Schiff, das gesteuert werden kann
 - ▲ mehrere Piratenschiffe, die Guybrush nach und nach angreifen muss, um Beleidigungen zu sammeln
 - ▲ ein harmloses Touristenschiff, das ignoriert werden kann
 - ▲ Käpt'n Röchilieus Schiff, das zum Schluss angegriffen wird

Wenn Sie den Mauszeiger auf ein Schiff setzen, wird sein Name angezeigt. Unbekannte Schiffe werden zunächst mit »?« bezeichnet.

3. Klicken Sie ein Schiff, das Sie angreifen möchten, mit der Maus an. Ist Guybrush noch zu weit entfernt, benötigen Sie unter Umständen mehrere Klicks.
4. Hatten Sie noch nicht mit dem Schiff zu tun, beginnt nun eine Seeschlacht. Beide Schiffe werden im Großformat angezeigt. Navigieren Sie mit der linken Maustaste Ihr Schiff so, dass die Breitseite in Richtung des Gegners zielt. Mit der rechten Maustaste feuern Sie ab. Zwischen zwei Schüssen müssen mindestens zehn Sekunden (zum Nachladen) vergehen. Überlegen Sie es sich anders, brechen Sie die Schießerei mit der Taste `[Esc]` ab.

Guybrush kann sich aussuchen, ob ein oder drei Treffer notwendig sind, um ein Schiff zu besiegen. Die Wahl trifft er durch Auswahl einer Antwort auf



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Haggis' Frage, wie schwer die Seeschlacht sein soll:

Ein Treffer Ich denke, ich lasse mir von euch Jungs lieber aushelfen.

Drei Treffer Ich mag eine harte Seeschlacht genauso wie jeder andere Kapitän.

Zwischen zwei Schlachten kann Guybrush jederzeit durch ein Gespräch mit Haggis den Modus wechseln.

5. Ist das Schiff besiegt, finden Sie sich auf dem Deck des Gegners wieder. Das anstehende Duell bestreiten Sie, indem Sie sich gegenseitig Beleidigungen an den Kopf werfen. Für jede Beleidigung gibt es nur eine richtige Reaktion.

Reagiert der Gegner richtig, wird Guy einen Schritt zurückgedrängt und der Gegner ist an der Reihe.

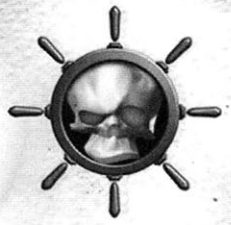
Reagiert der Gegner falsch, zum Beispiel mit Sätzen wie »Ich zittere, ich zittere.« oder »Ach ja?«, muss er einen Schritt zurückweichen und Guy darf erneut beginnen. Wurde eine Partei dreimal zurückgedrängt, ist der Kampf entschieden.

Guybrush kann nur ihm bekannte Beleidigungen und Antworten verwenden. Am Anfang wird er deshalb einige Rückschläge hinnehmen müssen, um den Piraten die richtigen Reaktionen zu entlocken. Er muss daher abwägen, wie er zu antworten hat:

- ▲ Stellt er eine Frage, für die ihm die Antwort fehlt, wird er vom Piraten vermutlich die richtige Reaktion hören, aber einen Schritt zurückgedrängt.
- ▲ Stellt er eine Frage, die dem Piraten vermutlich unbekannt ist, verbessert er seine Chancen auf einen Sieg, lernt aber nichts.

Egal, ob Guybrush ein Duell verloren oder gewonnen hat, er kann das gleiche Schiff unendlich oft wieder angreifen, um dazuzulernen.

6. Hat die Seegurke Beute gemacht, sollte sie nach Plunder Island (in der Seekarte links oben) zurückkehren, um sie bei Kenny gegen bessere Kanonen umzutauschen. Vor allem bei der leichten Seeschlacht sind aber Top-Kanonen nicht unbedingt notwendig.
7. Der Showdown ist das Duell gegen Röchilieu. Sie sollten es nur beginnen, wenn Sie mindestens 11 bis 12 der 16 Antworten kennen. Röchilieu verwendet 16 gänzlich neue Beleidigungen, für die es aber eine Ihnen schon bekannte Antwort (der anderen Piraten) gibt. Sie haben keine Chance, die korrekte Zusammenstellung durch Üben zu erfahren: Bei Röchilieu kommen



Sie nicht zum Zug, selber Fragen zu stellen, bevor Sie keine richtige Antwort gegeben haben, und die anderen Piraten sind Röchilieus Beleidigungen nicht gewachsen. Geben Sie aus Ihrem Phrasenschatz Röchelieu die Antwort, die Ihnen in der Situation angemessen erscheint. Oder schauen Sie einfach in der im Buch abgedruckten Liste nach. ;-)

Beleidigungen der Piraten und richtige Antworten:

Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert!

Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyisiert!

Du bist so hässlich wie ein Affe in einem Negligé!

Hoffentlich zerst du mich nicht ins Séparé!

Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung!

Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung.

Warst du schon immer so hässlich, oder bist du mutiert?

Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

Ich spieß' dich auf, wie eine Sau am Buffet!

Wenn ich mit DIR fertig bin, bist du nur noch Filet.

Wirst du laut Testament eingeäschert oder einbalsamiert?

Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möcht' ich, dass man mich desinfiziert!

Mein Herz rast, denk' ich an deine Beseitigung!

Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.

Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert!

Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

Ich werde dich richten – und es gibt kein Plädoyer!

Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

Himmel bewahre! Für einen Hintern wär' dein Gesicht eine Beleidigung!

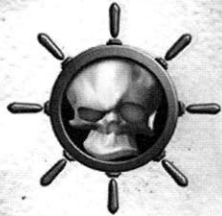
In Formaldehyd aufbewahrt trügst du bei zu meiner Erleichterung!

Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier!

Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Variété!

Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt sterilisiert?

Zumindest hat man meine identifiziert!



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

En garde! Touché!

Oh, das ist ein solch' übles Klischee!

Überall in der Karibik wird mein Name respektiert!

Zu schade, dass das hier niemanden tangiert!

Mein Mienenspiel zeigt dir meine Missbilligung!

Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung!

Niemand kann mich stoppen; mich – den Schrecken der See!

Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

Beleidigungen von Käpt'n Röchilieu und richtige Antworten:

Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert!

Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyziert!

Du hast soviel Sexappeal, wie ein Croupier.

Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Séparé!

Bist du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung!

Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung.

Wurdest du damals von einem Schwein adoptiert?

Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

Auch wenn du's nicht glaubst, aus dir mach' ich Haschee.

Wenn ich mit DIR fertig bin, bist du nur noch Filet.

Ich lass' dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert!

Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möcht' ich, dass man mich desinfiziert!

Dein Geplänkel kommt nicht richtig in Schwung!

Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.

Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften dir am meisten imponiert.

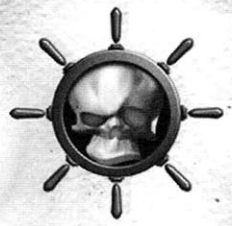
Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

Jetzt werde ich dich erstechen, da hilft kein Protegé!

Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

Ist der Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für dich eine Erniedrigung?

In Formaldehyd aufbewahrt trügst du bei zu meiner Erleichterung!



Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee.

Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Variété!

Du bist eine Schande für deine Gattung, so dillettiert.

Zumindest hat man meine identifiziert!

Deine Mutter trägt ein Toupet!

Oh, das ist ein solch' übles Klischee!

Durch meine Fechtkunst bin ich zum Sieger prädestiniert!

Zu schade, dass das hier niemanden tangiert!

Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung!

Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung!

Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odyssee.

Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

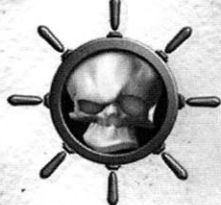
Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Glück und Unglück halten sich wieder einmal die Waage. Unser Schiff ist gestrandet – aber an der Küste der Insel, die wir ohnehin erreichen wollten: Blood Island. Das Schiff lässt sich reparieren – aber meine Crew sehnt sich zurück zum Frisörsalon, anstatt mit mir das Eiland zu durchkämmen, um den Diamanten zu finden. Also bin ich, wieder mal, auf mich allein gestellt.

Hotel

Ich sammle die Flasche auf, die im Sand steckt, und wandere ins Inselinnere, bis ich auf ein herrschaftliches Haus stoße. Ah, ein Hotel. Endlich mal ein wenig Licht in dieser düsteren Gegend. Ich schaue der Wahrsagerin beim Kartenspiel zu. Vielleicht hilft sie mir weiter? Wäre ja nicht das erste Mal, dass mir eine Dame mit geistigen Kräften beisteht. Ich befrage sie nach dem Diamanten und lasse mir die Tarotkarten legen – fünfmal Tod??!! Nun ja, Wahrsagerei ist ohnehin Unsinn ... Zum Dank nehme ich ihr die Karten weg.

Der Barmann will erst mit mir plaudern, wenn er einen klaren Kopf hat. Hm, vielleicht finde ich in dem blauen Rezeptbuch, das auf der Theke liegt, einen Drink, der ihn redseliger macht. Seite 8 klingt gut: Ei, Pfeffer und Hundehaar ergeben eine Mixtur, die vernebelte Köpfe klar macht. Bevor ich die trübe



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Tasse weiterdösen lasse, ziehe ich vom linken Barhocker das Kissen ab und verstaue es. Jetzt sollte ich mich wirklich aus dem Hotel schleichen, ehe jemand meine Diebereien bemerkt.

Friedhof

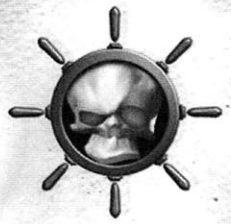
In der Nähe des Hotels stoße ich auf einen Friedhof. Neben den Gräbern befindet sich eine auffällige Hütte, die offenbar einem Totengräber gehört und von einem schläfrigen Kläffer bewacht wird. An einem Grabstein lehnen Hammer und Meißel. Was soll ich sagen? Ich stecke beides ein. Der Hund bekommt nichts mit. Er scheint seine besten Tagen schon hinter sich zu haben. Da wird er wohl nichts dagegen haben, wenn ich von seinem Rücken etwas Haar auflese – weniger gegen Gicht, sondern als zweite Zutat. Ich will mich gerade von dem düsteren Ort abwenden, da fällt mir siedendheiß ein: Haar des Hundes, der dich gebissen hat. Gebissen hat?! <schluck> Alles für Elaine ... Bloß, wie soll ich das schlaftrunkene Vieh wachrütteln? Mit etwas Leckerem vielleicht? Ich reiche dem Tier meinen Butterkeks hin. Es wirkt. Er schnuppert, reißt sein Maul auf – und Keks und mein Arm verschwinden in seinem Maul. Nun ja, den Biss hätten wir hinter uns gebracht.

Strand

Ich schlendere ans Ufer. Ein Schild verrät mir, dass sich hier eine Anlegestelle für Fähren befindet. Beim Umschauen sticht mir ein Vogelnest ins Auge, das auf dem Wipfel eines Gummibaums ruht, und darin liegt sogar ein – Ei.

Ist es mein knurrender Magen, ist es meine Kleptomanie, die derzeit massiv in den Vordergrund drängt, oder doch der Gedanke an das Rezept gegen Piratenkater? Keine Ahnung, aber das Ei will ich haben. Dummerweise reiche ich nicht heran. Kommt der Berg nicht zum Propheten ... Ich sollte den Baum schütteln, dann würde das Ei hinunterfallen. Und zerschellen. Ja, der erste Teil des Plans klingt gut. Um dem Ei eine sichere Landung zu bieten, lege ich das Kissen auf den Felsen, der durch den Sand schimmert, und bearbeite den Stamm des Baums mit dem Hammer. He, he – mir gelingt wohl heute alles!

Im Süden entdecke ich einen Leuchtturm, der nicht mehr funktioniert. Der Blick auf die Insel ist schön, doch als hilfreich erweist sich mein Ausflug nicht.



Windmühle

Um die Insel besser kennen zu lernen, statte ich auch der Windmühle im Westen einen Besuch ab; ihre Flügel drehen sich einladend. Weil ich im Innern nichts entdeckte, das mir bei meiner Suche weiterhilft, nehme ich mir wenigstens eine Pfefferschote von der Pflanze, die im Schatten der Mühle wächst. Die dritte Zutat!

Hotel

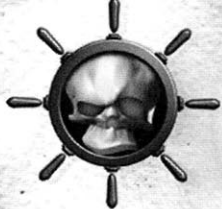
Also zurück zum Hotel. Ich reiche dem Barmann die drei Zutaten, die er zu einem Drink vermischt – mit durchschlagender Wirkung: Er steht sofort auf den Beinen. Ich quetsche ihn nach seinen Vorfahren aus, nehme das leere Glas von der Theke und lasse mir zu guter Letzt einen Drink geben – mit einem ziemlich großen Schirmchen –, den ich gleich hinunterkippe.

Fein. Ich bestelle gleich noch einen Drink, den ich vor der Konsumierung mit Rü-B-Frei würze. Eine weitere Stärkung kann ich gebrauchen: Das grüne Fläschchen war so fest verschlossen, dass ich es mit dem Meißel öffnen musste. Der »Drink mit Schuss« hat durchschlagende Wirkung: Die Mixtur aus Alkohol und Arznei lässt mich tot umfallen.

Nun, scheintot, denn wie der Barmann richtig sagt: In den Adventures von LucasArts kann man nicht sterben.

Friedhof

Als ich zu mir komme, liege ich in einem Sarg (rechts unten) in der Familiengruft. Wieder einmal ist es der Meißel, der mir hilfreich etwas öffnet. Dass es einmal mein eigener Sarg sein sollte, konnte ich nicht ahnen – auch wenn ich das nützliche Instrument ausgerechnet einem Totengräber entwendet hatte. Anlass genug, den Meißel auch noch als Grabschänder zu missbrauchen. Der Sarg in der Mitte sieht so verlockend aus, dass ich nicht widerstehen kann. Hätte ich doch nur! Der Deckel springt hoch und heraus schnellt jemand, den ich nun wirklich nicht erwartet hatte: der gute alte Stan, der mir bei meinen früheren Abenteuern in der Karibik schon mehrfach über den Weg gelaufen war. Versicherungsvertreter ist er geworden, aha. Mit so viel potenziellem Schutz im Rücken bestehle ich die Welt des Totengräbers ein weiteres Mal, indem ich die Nägel aus meinem Sarg herausziehe und einstecke.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Hotel

Ich sage Stan, der Gruft und dem Friedhof Lebewohl und kehre zurück zum Hotel. Dort steige ich die Treppen hinauf in den ersten Stock und betrete das erste Zimmer. Sehr einladend. Hier warten keine Aufgaben auf mich – halt! An der Wand steckt ein Nagel. Ich schlage ihn mit dem Hammer tiefer, sodass er auf der anderen Seite herausfällt und ich ihn auflösen kann. Nun sehe ich im Nebenzimmer nach dem Rechten. Das Klappbett sieht interessant aus. Ich ziehe es herunter – brrr, für diesen Gast sollte sich einiges an Hotelrechnung summiert haben! Weil das Bett sofort wieder hochklappt, wenn ich es loslasse, befestige ich es mit den Sargnägeln und dem Nagel aus der Wand auf dem Fußboden.

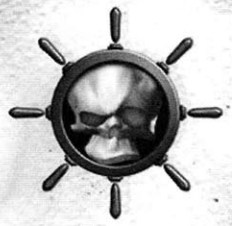
Mit den Fingerspitzen nehme ich dem Skelett das Buch weg – die Familiengeschichte der Meistersuppe, die ich sogleich studiere. Mit meinem neuen Wissen überrasche ich den Barmann. Ich befrage ihn noch einmal nach der Familie Meistersuppe und ihrer Restaurantkette und lüge ihm vor, Mitglied des Clans zu sein. Sein anfängliches Misstrauen löst sich dank meines hervorragenden Wissens aus dem Buch in Wohlgefallen auf. Mein »Onkel« nimmt mich herzlich als Teil des Meistersuppe-Imperiums auf – unter anderem mit dem Recht, in der exklusiven Familiengruft begraben zu werden.

Ein Blick auf das Grogglas, das »Onkel« gerade spült, und mir kommt ein teuflischer Gedanke. Bevor ich jedoch erneut den Toten spiele, schaue ich kurz bei Stan in der Gruft vorbei und schließe eine Versicherung ab – der Goldzahn muss als Bürgschaft herhalten.

Zurück am Bartresen, praktiziere ich Stans Ermahnung zu äußerster Vorsicht auf eigenwillige Weise und nehme einen zweiten Drink mit Rü-B-Frei zu mir. Das Gesöff zeigt augenblicklich Wirkung – doch diesmal werde ich in der Familiengruft beerdigt.

Friedhof

Und wiederum bin ich nicht allein. Zunächst stoße ich auf eine Geisterbraut, die sich mir als Minnie Meistersuppe, von der mir »Onkel« erzählte, vorstellt. Von ihr erfahre ich eine Menge interessanter Dinge. Ihr Verlobter tauchte nie wieder auf. Den Ring trägt sie noch am Finger, während der Diamant an die Schmuggler der Totenkopfinsel verkauft wurde.



Weiter in der Gruft treffe ich auf den Schädel Murray. Diesmal nehme ich den alten Kameraden einfach zu mir, genau wie die Brechstange. Als ich durch die Spalte über dem halbgeöffneten Sarg schiele, sehe ich Mort, den Totengräber. Doch alles Flehen, mich aus der Gruft zu befreien, ist zwecklos. Er will mindestens den Beweis sehen, dass ich tatsächlich ein Geist bin.

Nun. Das soll er haben! Mit Hilfe des Skelettarms, dem Überbleibsel meiner Kanonen-Schießübung, nehme ich die Laterne, die auf Morts Tisch steht. Ich stelle die Leuchte auf den Sargdeckel und erschrecke Mort zu Tode, indem ich Murray im Schatten der Lampe seine Späße treiben lasse. Der Streich funktioniert: Mort öffnet die Tür zur Gruft.

Hotel

Es ist zu einer lieben Gewohnheit geworden, nach meinem Toden einen Abstecher ins Hotel zu machen. Auch diesmal lasse ich davon nicht ab. Von der Bar aus führt eine Tür ins Hinterzimmer. Hier finde ich meinen Totenschein. Einmal am Sammeln, picke ich mir etwas aus dem riesigen Käserad heraus. Vom Kühlschrank klaube ich den Magneten ab.

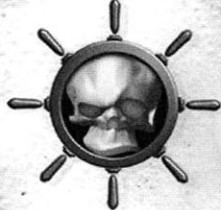
Ich steige nach oben, in das Zimmer, wo das Skelett liegt, und verwende das Brecheisen, um das zugenagelte Loch aufzubrechen. Nun löse ich mit dem Eisen das Bett vom Boden, und es kommt, wie es kommen muss: Das Bett schnallt wieder zurück und das Skelett Charlie fliegt in hohem Bogen in die Gruft zu Minnie. Und ich, ich erhalte zum Dank für meine Zusammenführung den Verlobungsring als Überbleibsel einer unendlichen Liebe ...

Zeit, an meine eigene Liebe zu denken ...

Weil ich gerade auf dem Friedhof bin, gebe ich Stan den Totenschein. Angesichts der erdrückenden Beweise bleibt ihm nichts anderes übrig, als mich auszubezahlen.

Dorf

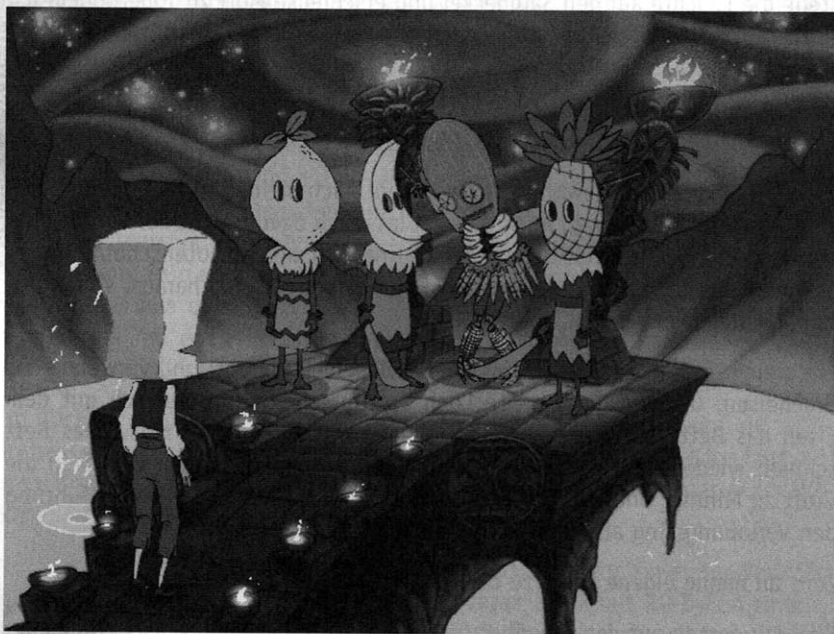
Gestärkt und voller Tatendrang, suche ich das Dorf im Norden auf. Vom Buffet nehme ich den stattlichen Tofublock; vom Tisch gegenüber klaube ich den Messbecher auf. Ich laufe weiter nach Norden in Richtung des Vulkans und treffe auf einen maskierten Inselbewohner. Er gibt mir einen Grundkurs über die Bräuche der Inselbewohner, will mich aber nicht an der jeden Moment



MONKEY ISLAND 3+4

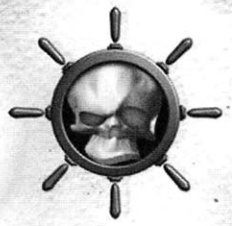
Das Piratenhandbuch

beginnenden Opferzeremonie teilnehmen lassen. Vielleicht kann ich einen Zuschauerplatz ergoßeln? Zitronenbirne schwatzte von einem Ehrengast, der noch erwartet wird und passend ausstaffiert sein sollte. In mir blitzt ein Gedanke auf. Mit Hilfe des Meißels ritze ich ein Gesicht in den Tofublock. So verkleidet, werde ich Zeuge des Ereignisses. Nach dem Opfer steuere ich auch eine Gabe bei: das Stück Käse aus dem Hotellager. Nicht ohne Hintergedanken: Der käseallergische Vulkangott ist stinksauer und der Berg spuckt heiße Lava aus.



Schiffswrack

Fein. Was macht meine Mannschaft? Ich besuche Haggis und seine Gehilfen. Haggis meint, dass er Teer bräuchte, um das Schiff zu reparieren. Teer. Nach einigem Grübeln habe ich eine Vorstellung, wo man Teer herbekommen könnte. Ich laufe zurück zum Hotel. Auf der Veranda steht ein Grill mit einem Kochtopf. Ich gebe meinen Käse hinein und die Hitze der Lava verwandelt das Ganze blitzschnell in eine teerähnliche Substanz. Haggis ist zufrieden und ich darf seine Handlotion mitnehmen.



Lichtung mit Elaine

Weil ich gerade in der Nähe bin, schaue ich nach, ob mit Elaine alles in Ordnung ist. Es ist. Am meisten funkelt mich der verfluchte Diamantring an. Vielleicht nehme ich ihn einfach ab? Sicherheitshalber beträufle ich die Hand meiner Geliebten mit der Handlotion und probiere, den Ring abzustreifen. Operation gelungen, Patient tot: Als ich den Ring in meiner Hand halte, explodiert er.

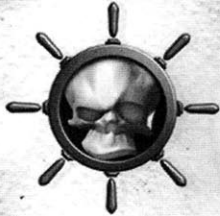
Auch ich explodiere – vor genialer Ideen. Ich besuche die Mühle ein zweites Mal. Oben steht ein Fass, gefüllt mit Zuckerwasser. Ich fülle das Glas und den Messbecher mit der klebrigen Flüssigkeit, bevor ich zu Elaine zurückkehre. Ich stelle das Glas mit dem Zuckerwasser auf den Baumstumpf und locke damit die Glühwürmchen an. Dann schraube ich das Glas mit dem Verschluss zu. Ich habe eine Laterne! Damit die Tiere nicht ersticken, steche ich mit dem Meißel Löcher in den Deckel.

Leuchtturm

Mit der Lampe laufe ich nach Süden zum Leuchtturm, um sie auf dem Laternenhalter zu platzieren. Das sollte den Fährmann wieder auf den richtigen Weg bringen. Mal sehen. Ich laufe zur Anlegestelle am Strand – richtig! Ein sympathisch aussehender Geselle wartet mit seinem Ruderboot auf Kunden.

Strand

Ich würde nicht der Held eines dieser idiotischen Adventures sein, wenn er es ohne Vorbehalte täte. Der »Fliegende Waliser« besteht auf einem Kompass, bevor er mich zur Totenkopfinselfinsel bringen will. Ehrlich gesagt, bin ich es langsam leid, die Insel zu durchstreifen, um nach albernem Gegenständen zu suchen. Vielleicht kann ich aus dem Mitgebrachten etwas Gescheites basteln? Ich magnetisiere meine Nadel, indem ich sie an den Kühlschrankschrankmagneten halte. Das Nähwerkzeug stecke ich in den Korken. Und den werfe ich in den Messbecher. Bingo – die Nadel zeigt nach Norden. Wie es sich für einen Kompass gehört. Dem Ergebnis kann sich der Fährmann nicht verschließen; er rudert mich ohne zu Murren zur Totenkopfinselfinsel.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Totenkopfinsel

Dort angelangt, steige ich auf das obere Ende der Klippe und bitte den Windenwart, mich auf die Höhe des Piratenverstecks herabzulassen. Das geht natürlich schief, sodass ich während meines Falls nach unten zu meinem Regenschirm greifen muss.

Ich bringe König André dazu, eine Runde Poker um den Diamanten zu spielen. Als es um das Vorzeigen des Blatts geht, spiele ich meine Tarot-Karten aus. Damit gewinne ich und nach einem etwas turbulenten Abgang geht es zurück nach Blood Island.

Lichtung mit Elaine

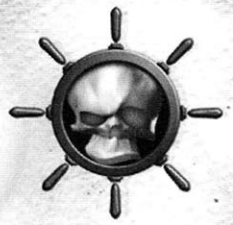
Hier bleibt mir nur noch eine Aufgabe: Ich laufe zur Lichtung, setze Diamant und Ring zusammen und stecke das Ganze an Elaines Ringfinger. Alles wird gut; alles wird gut ...

Alles?!

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens

Von einer Sekunde auf die andere von himmelhochjauchzend bis zu Tode betrübt: Abermals bin ich in die Fänge des diabolischen LeChuck geraten. Mein Aufenthalt im Jahrmarkt der Verdammten hat nur ein Gutes: LeChuck plaudert alles aus. Ohne Ende erzählt er von seinen teuflischen Taten und künftigen Plänen. Seine Überheblichkeit wird ihm aber zum Verhängnis: Er vergisst die Tür abzuschließen, die mich zum Gefangenen in der Gondel macht. Als er mit Elaine verschwunden ist, öffne ich die Tür und laufe auf den Jahrmarkt. Mein Ziel ist eindeutig: Elaine befreien! Doch halt, was ist mit mir geschehen? LeChuck hat mich zu einem kleinen Jungen schrumpfen lassen!! Diese Nebensache duldet keinen Aufschub: Zur Achterbahn, in die LeChuck Elaine verschleppt hat, haben nur große Jungs Zutritt.

Ich spreche den (nun) großen Hund an und bringe ihn dazu, mit mir zu spielen. Er soll mein Alter erraten, was prompt fehlschlägt. Als Preis wähle ich mir, trotz heftiger Einsprüche von Murray, den Anker. Ich verstecke den Anker im obersten Gebäckstück gegenüber und bitte die Ratte, die Kanone in Gang zu setzen. Der Schuss mit dem präparierten Karieserzeuger ist durchschlagend. Ich öffne das Tor und stelle mich selber hinter das Loch. Ich reize die Ratte bis zur Weißglut, bis sie mir auch eine Ladung Gebäck ins Gesicht schleudert.



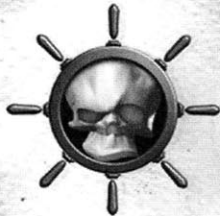
Dann gehe ich wieder zum Kutterkötter und schubse ihn viermal an, bis ihm der Kragen platzt. Er beugt sich über mich und gibt mir einen kräftigen Biss – währenddessen ich ihm etwas Fell herausreiße.

Ich schlendere nach rechts zum Schneehörnchenstand. Auf der Theke steht eine Pfeffermühle, die ich stehle. Den Verkäufer bitte ich um ein Hörnchen. Nun gebe ich das Hundehaar, etwas Pfeffer und das Gebäck in die Hörnchentüte und schlappere die ekelhafte Mixtur auf. Das Minniesuppe-Rezept gibt mir meine ursprüngliche Gestalt zurück und öffnet mir den Zugang zur Bahn.

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

Meine tapfere und schlaue Elaine ist LeChuck entkommen und hat die Weiche der Achterbahn verstellt. Daher lande ich nicht im Lavasee, sondern fahre im Kreis an immer den gleichen vier Stationen vorbei.





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

An der ersten (mit dem Aufgehängten) steige ich kurz aus, um das gefallene Seil zu nehmen. Ich fahre zur zweiten (Piratenschiff), von der ich mir ein Rumfass schnappe. Von der dritten (Folterbank) entwende ich die Flasche mit Öl. Die vierte Station (Winterlandschaft) ist meine letzte. Hier eile ich schnell nach hinten, um nicht LeChuck über den Weg zu laufen. Ein riesiger Schneeffe wacht über das Wohl der Bahn. Ich klemme ihm das Rumfass unter den Arm, beträufle das Seil mit dem Öl und befestige das Seil am Fass. Nun laufe ich wieder nach unten zur Haltestelle, nehme den Pfefferstreuer in die Hand und warte auf LeChuck. Als er mich verbrennen will, blase ich ihm sofort (!!)

den Pfeffer ins Gesicht und mache mich aus dem Staub. Sein feuriges Niesen setzt die Lunte in Brand und eine riesige Explosion begräbt den Unhold auf ewig (?) unter seinem zweifelhaften Vergnügungspark – und ich bekomme mit Elaine den schönsten Lohn für meine vollbrachten Taten!

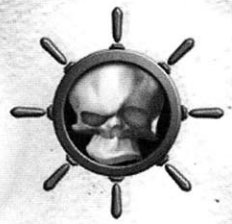
Schritt-für-Schritt-Lösung – normal

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Kanonerraum

- ☠ mit Wally, dem rothaarigen Piraten sprechen, bis er weinend zusammenbricht
- ☠ Plastikhaken vom Boden aufheben
- ☠ Ladestock von der Wand nehmen
- ☠ mit der Kanone die vier Piratenboote versenken
- ☠ aus dem Fenster schauen
- ☠ aus Haken und Ladestock Enterhaken bauen
- ☠ mit Enterhaken Treibgut (= Entermesser, Skelettarm) aufsammeln
- ☠ mit dem Entermesser Seil an der Kanone zerschneiden
- ☠ Kanone abfeuern

(Das Schiff fliegt in die Luft; Guybrush wird in die Schatzkammer geschleudert.)



Schatzkammer

- ☛ Beutel mit Spielgeld auflesen
- ☛ Ring (unter dem Beutel) nehmen
- ☛ mit Ring Glas von Bullauge aufschneiden
(Guybrush schwimmt an Land und steckt Elaine den Ring an, der sie in eine Statue verwandelt.)

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

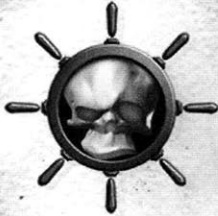
- ☛ glühende Kohle (Glut) aufnehmen
- ☛ zum Schiffswrack (nach rechts) laufen

Sumpf

- ☛ im Inneren Kaugummimaschine mit Spielgeld füttern
(Guybrush erhält eine Kaugummi-Packung.)
- ☛ Nadel aus Voodoo-Puppe nehmen
- ☛ an der Krokodilszunge ziehen
- ☛ mit der Voodoo-Priesterin (detailliert) reden
- ☛ zur Stadt laufen

Stadt (Puerto Pollo)

- ☛ am Limonadenstand eine Limonade kaufen
- ☛ Theater durch Nebentür betreten
- ☛ Handschuhe aus dem Mantel nehmen
- ☛ die Schuppen (Läuse) vom Mantel nehmen
- ☛ Zauberstab nehmen
- ☛ Zauberstab auf den Zauberhut anwenden
(Im Zauberhut erscheint ein Bauchredner-Buch.)
- ☛ Buch nehmen
- ☛ mit dem Schauspieler auf der Bühne reden
- ☛ in die Frisörstube gehen
- ☛ mit allen Piraten reden



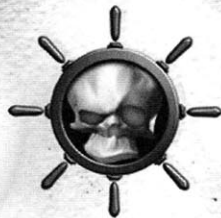
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☚ Kieferknacker vom Boden aufsammeln
- ☚ die Läuse auf den Kamm des Frisörs setzen
(Röchilieu verschwindet.)
- ☚ auf den Behandlungsstuhl setzen
(Guybrush bekommt den Briefbeschwerer-Stein.)
- ☚ Hebel am Stuhl betätigen
- ☚ Stuhl ganz nach oben fahren lassen
- ☚ Schere von der Decke nehmen
- ☚ zum Limonadenstand zurücklaufen
- ☚ in der Gasse rechts daneben Blüte mit Schere abschneiden
- ☚ Gestrüpp abschneiden

Jefarenbuch

- ☚ gelbes Schild lesen
(Guybrush wird von einer Schlange verschlungen.)
- ☚ Inventar (dreimal) aus dem Schlangenbauch nehmen
(Guybrush erhält unter anderem Pfannkuchensirup und einen Reservierungsbeleg.)
- ☚ Blüte in Pfannkuchensirup tränken, was Ipecac-Sirup ergibt.
- ☚ Ipecac-Sirup dem Schlangenkopf verabreichen
(Guybrush wird in hohem Bogen ausgespuckt und landet im Treibsand.)
- ☚ Dorn vom Strauch nehmen
- ☚ Schilfrohr abbrechen
- ☚ Briefbeschwerer-Stein mit Helium-Ballon verbinden
- ☚ Ballon anblasen
- ☚ aus Dorn und Rohr Blasrohr basteln
- ☚ mit Blasrohr Ballon zerplatzen lassen
(Guybrush kann sich mit Hilfe der Kletterpflanze befreien.)
- ☚ zur Stadt laufen



Stadt

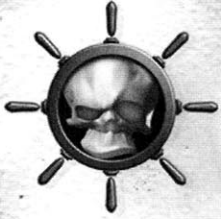
- ☼ Gaststube betreten
- ☼ mit Wirt plaudern
- ☼ dem Wirt Kieferknacker geben
- ☼ dem Wirt Kaugummipackung geben
- ☼ mit der Nadel Kaugummiblase zerstechen
- ☼ Goldzahn aufsammeln
- ☼ Clubkarte vom Tisch (Teller) nehmen
- ☼ Stammgast drücken
- ☼ Brotmesser aus seinem Rücken ziehen
- ☼ Butterkeks aus dem Fass nehmen
- ☼ in die Frisörstube laufen



Das geht schneller durch die geheimnisvolle Tür nahe des Gestrüpps.



- ☼ Bill im Frisörladen den Goldzahn zeigen
- ☼ Edward van Helgen mit dem Handschuh schlagen
- ☼ mittlere Duellkiste schließen
- ☼ Banjokasten wählen
- ☼ merken, auf welcher Saite van Helgen seine Spielfolgen jeweils beendet
- ☼ diese Saite per Mausclick jeweils nachspielen (beim ersten Mal vier Saiten, beim zweiten Mal fünf Saiten)



MONKEY ISLAND 3+4

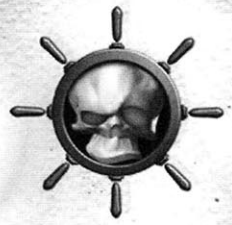
Das Piratenhandbuch



Edward van Helgen spielt zwei Musikstücke. Das erste besteht aus vier, das zweite aus fünf Versen. Guybrush muss genau hinsehen, auf welcher Saite jeder Vers endet (zum Beispiel 3, 2, 2, 5). Wenn er an der Reihe ist, werden seine Verse selbständig mit Ausnahme der letzten Note gespielt. Guybrush muss dann sofort die richtige Saite (in der gleichen Reihenfolge) anklicken. Es empfiehlt sich, den Mauszeiger bereits während des Spielens auf die richtige Saite zu setzen, damit sie schnell angeklickt werden kann, sobald die Musik geendet hat. Das Duell wird so oft wiederholt, bis Guybrush beide Stücke fehlerfrei beherrscht. Dabei werden die Saiten zufällig ausgewählt.

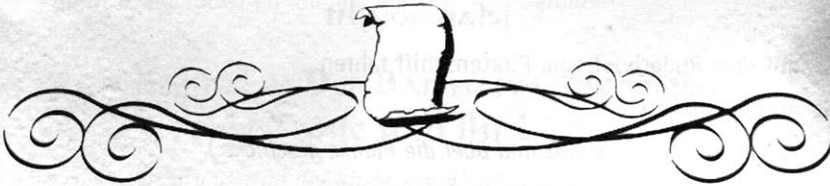


- ☛ mit der Pistole das Banjo von Edward van Helgen erschießen
(Edward van Helgen respektiert Guybrush als Piraten. Beide kehren in die Frisörstube zurück.)
- ☛ zum Duellplatz laufen
- ☛ auf den Grashügel steigen
- ☛ Sägebock mit Brotmesser ansägen
- ☛ Rinnsal aus Rum mit Glut anzünden
- ☛ den Frisörmeister Haggis McMutton bitten, Mitglied der Mannschaft zu werden
- ☛ Baumstamm-Wurf-Wettkampf mitmachen
- ☛ zur Cabaña laufen



Cabaña (Brimstone Beach)

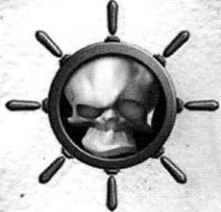
- ☼ dem Jungen Clubkarte zeigen
- ☼ dreimal ein Handtuch aus der Kiste nehmen
- ☼ Handtücher im Eiskübel benässen
- ☼ zum Sonnenanbeter laufen
(Guybrush springt zurück, da der Sand zu heiß ist.)
- ☼ mit Hilfe der nassen Handtücher über den heißen Sand laufen



*Guybrush legt jedes Handtuch einzeln vor sich hin.
Das muss schnell gehen – trödelt er, verbrennen die Tücher im heißen Sand.
Guybrush muss sich dann erneut Handtücher besorgen.*



- ☼ den Krug vom Bauch des Sonnenanbeters nehmen
- ☼ zum Limonadenverkäufer gehen
- ☼ Krug des Sonnenanbeters gegen den bodenlosen Krug von der Theke austauschen (Benutze Krug mit Krug)
- ☼ Limonade bestellen
- ☼ den größeren blauen Krug nehmen
- ☼ blauen Krug mit der Farbe aus den Bottichen neben dem Haus füllen
- ☼ zur Cabaña zurücklaufen
- ☼ Handtuch nehmen
- ☼ Handtuch im Eiskübel benässen



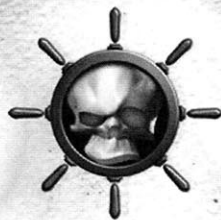
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☚ nasses Handtuch dem Jungen um die Ohren schlagen
- ☚ Speiseöl von der Theke nehmen
- ☚ zum sonnenden Agenten gehen (klappt diesmal ohne Handtücher)
- ☚ bodenlosen Krug dem Agenten auf den Bauch legen
- ☚ Farbe aus dem Krug in den bodenlosen Krug gießen
(*Der Agent dreht sich auf den Bauch.*)
- ☚ Öl auf den Rücken des Agenten gießen
- ☚ Karte vom Rücken abziehen

Iefarenbuch

- ☚ mit dem Ruderboot zum Piratenschiff fahren
- ☚ an Deck gehen
(*Guybrush wird erwischt und über die Planke geschickt.*)
- ☚ mit dem Brotmesser Planke absägen
- ☚ an Deck gehen
- ☚ Tür öffnen
(*Guybrush wird geteert und gefedert.*)
- ☚ das Hähnchen-Restaurant besuchen
(*Guybrush landet im Kochtopf auf dem Piratenschiff.*)
- ☚ das Bauchrednerbuch auf den Affenkapitän anwenden
- ☚ Theaterkarten auf dem Tisch ansehen
- ☚ Bullauge in der Kajüte öffnen
- ☚ Schiff durch das Fenster verlassen
- ☚ Theater durch den Nebeneingang betreten
- ☚ in der Garderobe nach oben steigen
- ☚ am Platz des Beleuchters Hebel umlegen und Knöpfe drücken
- ☚ nach unten laufen
- ☚ mit dem Hühnerfett die Kanonenkugeln (Reisekoffer) einschmieren
- ☚ auf der Bühne mit Hilfe der Schaufel Elaine ausgraben



Kapitel 3: Drei Laken im Wind

(Guybrush verliert im Kampf gegen Röchilieu die Seekarte.)

- ☛ harte oder einfache Variante der Seeschlacht wählen
- ☛ auf die Seekarte schauen
- ☛ jeweils ein Piratenschiff angreifen
- ☛ mit Piraten duellieren
- ☛ wenn Beute gemacht wurde, nach Plunder Island segeln, um Kanonen zu verbessern
- ☛ kennt Guybrush alle 16 Beleidigungen und die richtigen Antworten, greift er Röchilieu an, um die Karte zurückzuerobern

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

(Die Seegurke strandet an der Küste von Blood Island.)

- ☛ Flasche mit Korken aufsammeln

Hotel

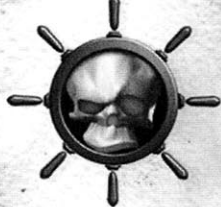
- ☛ Hotel betreten
- ☛ von der Wahrsagerin die Karten legen lassen
- ☛ Tarot-Karten aufnehmen
- ☛ Rezeptbuch von der Theke nehmen
- ☛ Rezeptbuch lesen (Seite 8)
- ☛ Kissen vom Barhocker abziehen

Friedhof

- ☛ zum Schuppen des Totengräbers laufen
- ☛ vom Grabstein Hammer und Meißel nehmen
- ☛ Haar vom Rücken des Hundes auflesen
- ☛ dem Hund den Butterkeks reichen

(Der Hund verschlingt die Süßigkeit, wobei er Guybrush beißt. Das Ganze klappt auch mit dem Snack aus dem Hundenapf.)

- ☛ zum Strand (mit Anlegestelle) laufen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Strand

- ☛ Kissen auf den Felsen unter dem Baum mit dem Vogelnest legen
- ☛ Stamm des Baums mit dem Hammer bearbeiten
(Das Ei fällt auf das Kissen und Guybrush steckt es ein.)
- ☛ zum Leuchtturm im Süden laufen
- ☛ zur Windmühle laufen

Windmühle

- ☛ Pfefferschote (neben der Mühle) pflücken
- ☛ zum Hotel zurück

Hotel

- ☛ dem Barmann Ei, Hundehaar und Pfeffer geben
(Der Barmann genehmigt sich den Trink und ist wieder gesprächsbereit. Guybrush bekommt den Rest des Katerrmittels Rü-B-Frei.)
- ☛ Drink geben lassen
(Guybrush erhält einen Regenschirm zu seinem Drink.)
- ☛ Rü-B-Frei mit Meißel öffnen
- ☛ in den Drink Rü-B-Frei geben
- ☛ leeres Glas (für die Trinkgelder) von der Theke nehmen
- ☛ »Drink mit Schuss« trinken
(Guybrush fällt um und findet sich in der Gruft wieder.)

Friedhof

- ☛ Sarg (rechts unten) mit dem Meißel öffnen
- ☛ Sargnägel abziehen
- ☛ Sarg in der Mitte mit dem Meißel öffnen
(Stan steigt heraus.)
- ☛ zum Hotel zurückkehren



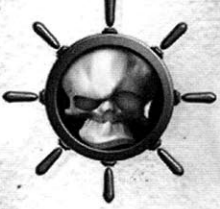
Hotel

- ☼ in den ersten Stock gehen
- ☼ erstes Zimmer betreten
- ☼ Nagel in der Wand mit dem Hammer einschlagen
- ☼ Zimmer verlassen
- ☼ Nagel im Flur vom Fußboden aufheben
- ☼ nächstes Zimmer betreten
- ☼ Klappbett herunterziehen
- ☼ (Sarg-)Nägel in das Bett schlagen, um es zu befestigen
- ☼ Nagel (aus dem Flur) in das Bett schlagen
- ☼ Buch nehmen
- ☼ Buch (Familienchronik) lesen
- ☼ zum Barmann laufen
- ☼ dem Barmann weismachen, Familienmitglied zu sein (»Ich dachte, wenn ich sterbe, werde ich bei Ihrer Tante beerdigt.«)
- ☼ zu Stan in die Gruft laufen
- ☼ Versicherung abschließen
- ☼ Goldzahn als Bürgschaft hinterlassen
- ☼ zurück zum Barmann
- ☼ Drink geben lassen
- ☼ Rü-B-Frei in den Drink geben
- ☼ Drink trinken

(Guybrush wird in der Familiengruft beerdigt.)

Friedhof

- ☼ mit dem Gespenst Minnie Meistersuppe sprechen
- ☼ nach links zur Spalte laufen
- ☼ Schädel Murray nehmen
- ☼ Brechstange nehmen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

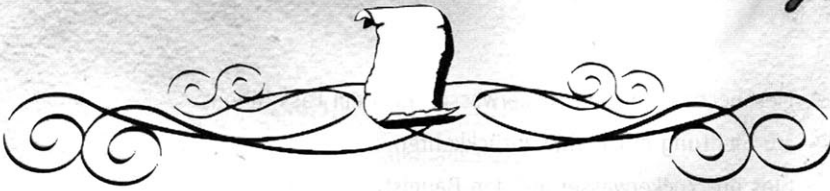
- ☠ durch die Spalte über dem Sarg schauen
- ☠ mit Mort, dem Totengräber, sprechen
- ☠ mit Hilfe des Skelettarms Laterne von Morts Tisch nehmen
- ☠ Laterne auf den Sargdeckel in der Gruft stellen
- ☠ Murray auf die Laterne anwenden
(Mort wird erschreckt und öffnet die Grufttür.)
- ☠ zum Hotel zurück

Hotel

- ☠ ins Hinterzimmer gehen
- ☠ Totenschein nehmen
- ☠ mit Hilfe des Meißels ein Stück Käse aus dem Käserad nehmen
- ☠ Magnet von der Kühlschranktür nehmen
- ☠ in den ersten Stock gehen
- ☠ das hintere Zimmer betreten
- ☠ mit der Brechstange das zugenagelte Loch an der Wand aufbrechen
- ☠ mit der Brechstange Nägel aus dem Bett entfernen
(Das Bett schnell nach oben; die Leiche fliegt durch das Loch in die Gruft.)
- ☠ in der Familiengruft Ring aufheben
- ☠ in der anderen Gruft Stan den Totenschein zeigen
(Stan gibt Guybrush einen Batzen Geld.)
- ☠ zum Dorf im Norden der Insel laufen

Dorf

- ☠ Tofublock vom Buffet nehmen
- ☠ vom Tisch gegenüber Messbecher nehmen
- ☠ mit Hilfe des Meißels in den Tofublock ein Gesicht ritzen



*Das funktioniert auch mit dem Holzbohrer,
der neben dem Messbecher liegt.*



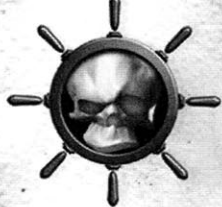
- ☼ Tofumaske aufsetzen
- ☼ zum Vulkan laufen
(Guybrush wird Zeuge einer einzigartigen Zeremonie.)
- ☼ Käse in die Lava werfen
(Der Vulkan bricht aus.)
- ☼ zum Schiffswrack laufen

Schiffswrack

- ☼ mit Haggis aushandeln, gegen Teer die Handlotion zu bekommen
- ☼ zur Hotel-Veranda laufen
- ☼ in den Kochtopf Käse geben
- ☼ Kochtopf mit dem gekochten Käse (= Teer) zu Haggis bringen
- ☼ Handlotion nehmen
- ☼ zu Elaine (Lichtung in der Nähe des Schiffswracks) laufen

Lichtung mit Elaine

- ☼ Elaines Hand (Ring) mit Handlotion beträufeln
- ☼ Diamantring abziehen
- ☼ zur Mühle laufen
- ☼ hinaufsteigen
- ☼ leeres Glas mit dem Zuckerwasser aus dem Fass füllen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☚ Messbecher mit dem Zuckerwasser aus dem Fass füllen
- ☚ zur Lichtung mit Elaine zurückkehren
- ☚ Glas mit Zuckerwasser auf den Baumstumpf stellen
(*Das Glas füllt sich mit Glühwürmchen.*)
- ☚ Verschluss aufschrauben
- ☚ mit dem Meißel Löcher in das Glas stanzen
(*Guybrush hat nun eine Laterne.*)
- ☚ zum Leuchtturm laufen

Leuchtturm

- ☚ die Glühwürmchen-Lampe auf den Laternenhalter stellen
- ☚ zum Strand (Anlegestelle) laufen

Strand

- ☚ Nadel mit dem Kühlschrankmagneten magnetisieren
- ☚ Nadel an den Korken stecken
- ☚ Korken in den Messbecher werfen
- ☚ dem Fährmann den eben erzeugten Kompass geben
- ☚ den Fährmann bitten, zur Totenkopfinsel zu fahren

Totenkopfinsel

- ☚ auf das obere Ende der Klippe steigen
- ☚ den Windenwart bitten, Guybrush herabzulassen
- ☚ während des Flugs den Regenschirm öffnen
- ☚ mit den Piraten Poker spielen
- ☚ die Tarot-Karten auslegen
(*Guybrush gelangt in den Besitz des Diamanten.*)
- ☚ zurück nach Blood Island
- ☚ zu Elaine laufen



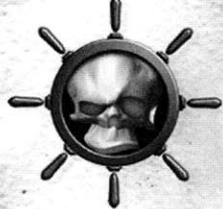
Lichtung mit Elaine

- ❖ Diamant und Verlobungsring zusammensetzen
- ❖ Diamantring Elaine an den Finger stecken
(Elaine wird wieder lebendig; beide geraten aber in LeChuks Gefangenschaft.)

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens

(Guybrush wird von LeChuck in einen Knaben verwandelt.)

- ❖ Tür öffnen
- ❖ mit dem großen Hund spielen (Alter erraten)
- ❖ als Preis den Anker wählen
- ❖ Anker im Gebäck gegenüber verstecken
(Guybrush bringt die Ratte dazu, mit der Kanone zu schießen.)
- ❖ Tor am Stand öffnen
- ❖ sich hinter das Loch stellen (Loch benutzen)
(Guybrush bekommt Gebäck ins Gesicht.)
- ❖ den Hund viermal anschubsen
(Der Hund beißt Guybrush, während dieser dem Tier Fell herausreißt.)
- ❖ zum Schneehörnchenstand gehen
- ❖ Pfeffermühle von der Theke nehmen
- ❖ ein Schneehörnchen kaufen
- ❖ Hundehaar, Pfeffer und Gebäck in das Hörnchen geben
(Dadurch entsteht Rü-B-Frei.)
- ❖ Hörnchen essen
(Guybrush erhält seine Größe wieder und landet im Wagen der Achterbahn.)

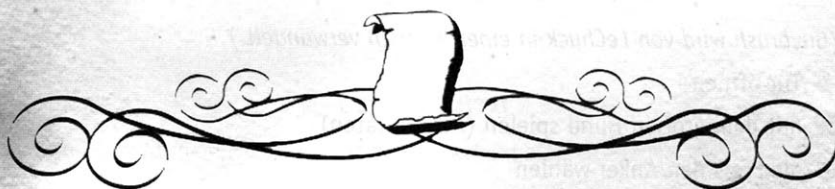


MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

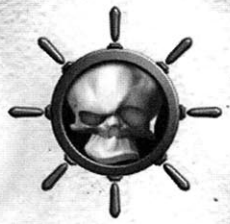
- ☚ an der ersten Station (Aufgehängter) aussteigen
- ☚ Seil nehmen und weiterfahren
- ☚ an der zweiten Station (Piratenschiff) Rumfass nehmen
- ☚ an der dritten Station (Folterbank) Flasche mit Öl nehmen
- ☚ an der vierten Station nach hinten laufen



*An den vier Stationen sollte alles schnell gehen.
Trödelt Guybrush, taucht LeChuck auf (außer direkt am Schneeaffen)
und Guybrush findet sich im Wagen wieder.*



- ☚ dem Schneeaffen das Rumfass unter den Arm klemmen
- ☚ Seil mit Öl trinken
- ☚ Seil am Rumfass befestigen
- ☚ nach unten an die Haltestelle laufen
- ☚ Pfeffermühle in die Hand nehmen
- ☚ wenn LeChuck kommt, ihn so schnell wie möglich mit Pfeffer anblasen
*(LeChucks Niesen setzt die Lunte in Brand. Während Guybrush entkommt,
begräbt eine Explosion den Piraten.)*



Die Lösung – oberaffig

Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Kanonerraum

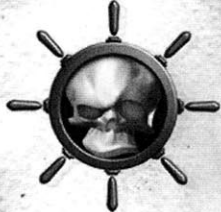
Schon wieder bin ich in einen Schlamassel geraten und zum wiederholten Male ist mein Erzfeind LeChuck daran schuld. Auch wenn meine jetzige Situation als Gefangener in einer erbärmlichen Kammer im Bauch von LeChuks Piratenschiff weniger ausweglos erscheint als noch vor kurzer Zeit, als ich mutterseelenallein auf dem großen Ozean ins Ungewisse schipperte, kann ich mir doch eine bessere Beschäftigung vorstellen. Ach, Elaine! So nah und doch so fern bist du von mir!

Wie komme ich hier heraus? Die Tür ist verschlossen, die Dachluke vergittert. Und das Fenster bewacht der rothaarige, rabiate Kerl, mit dem ich den Raum teilen muss. Mit ihm ist sicher nicht gut Kirschen essen. Ich versuche trotzdem, ihn in ein Gespräch zu verwickeln. He, das ist ja ein alter Bekannter! In »Blutnase« erkenne ich Wally, der mir schon in früheren Zeiten über den Weg gelaufen war. Er plaudert aus, dass LeChuck an einer Furcht erregenden Waffe arbeitet, um die Festung mit einer magischen Kanonenkugel in die Luft zu jagen, und gibt mir von seiner Piratenliteratur ab.

Und der soll ein ruchloser Pirat geworden sein? Kaum zu glauben. Meine Ahnungen bestätigen sich: Als ich ihn bis aufs Blut reize, ihn als Versager bezeichne und ihn auffordere, mir Gewalt anzutun, bricht sein Lügengebäude zusammen. Wally entledigt sich seines Hakens als Statussymbol eines zünftigen Piraten und sinkt weinend auf die Knie.

Ich nehme den Haken auf – es könnte ja jemand drauftreten und sich verletzen. Oh, das ist ja ein Plastikhaken. Nicht mal der ist echt! Da ich gerade beim Einsammeln bin: Der Ladestock, der an der Wand hängt, wandert auch gleich in meine Hosentasche.

Was nun? Vielleicht klettere ich einfach aus dem Fenster? Klappt nicht – die Kanone ist zu groß. Apropos Kanone – es wäre doch mal nett, das bummernde Ungetüm auszuprobieren. Natürlich ziele ich nicht auf die Festung, die meine geliebte Elaine tapfer verteidigt, sondern auf die vier Piratenboote. Ich richte die Kanone auf das erste Boot und lasse eine Kugel aus dem Lauf schnellen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mist, daneben. Nach einigen Versuchen habe ich den Dreh raus und das erste Boot versinkt unter dem Unmut der anderen Piraten in den Fluten. Ebenso verfare ich mit den anderen schwimmenden Nusschalen. Geschafft! Alle Boote sind versenkt.

Als ich meinen Blick über das Wasser schweifen lasse, entdecke ich einen sprechenden Totenkopf und Trümmer. Von schwatzenden Toten habe ich wahrlich genug, doch das Treibgut könnte Nützliches für kommende Abenteuer enthalten. Doch wie herankommen? Ein Enterhaken wäre nicht schlecht. Hm, ich brauche ja nur den Haken an den Ladestock zu stecken, um einen Enterhaken zu basteln. Gesagt, getan. Mit dem Enterhaken fische ich das Paket aus dem Wasser und packe meinen Schatz innen aus. Neben einem ekligen Skelettarm bin ich nun um ein Entermesser reicher ...

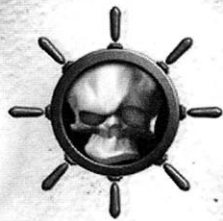
... aber weiterhin gefangen. Ein kühner Gedanke kommt mir: Wäre die Kanone nicht mit einem Seil befestigt, würde sie beim nächsten Schuss durch den Rückstoß das Fenster freigeben. Ich halte mich nicht länger mit Grübeln auf. Ein Blick auf Wally verrät mir, dass ich noch einige Zeit ungestört bin. Das Entermesser erlebt seinen ersten Auftritt. Mit einem kühnen Schwung haucht das lästige Seil, an dem die Kanone befestigt ist, sein Leben aus und sinkt müde zu Boden. Ein weiteres Mal beweise ich mich als Kanonier.

Huch! Der Schuss zeigt mehr Wirkung, als ich erwartet hatte. Der Rückstoß zerschlägt die Tür zur Schatzkammer und reißt mich mit hinein. LeChuks diabolische Waffe fällt auf ihn zurück; hoffentlich ist er diesmal ohne Rückschein in das Reich der Toten gereist. Möge er Hades künftig auf den Wecker gehen!

Schatzkammer

Und ich? Ich bin immer noch gefangen. Bevor ich mich um einen Ausweg kümmere, will ich aber schauen, wie es um die Schätze von LeChuck bestellt ist. Inmitten des Gerümpels finde ich sicher einiges, was sich aufzusammeln lohnt. Nur was? Die Schwimmhilfe lasse ich genauso liegen wie die Musikbox und LeChuks Kamm. Was wird in dem kleinen Beutel sein? Spielgeld – nun ja. Doch halt! Als ich den Beutel vom Boden aufhebe, sehe ich einen Diamantring schimmern. Das ist doch ein Kleinod, das eines mutigen Piraten würdig ist! Ich nehme ihn an mich. Den anderen Krimskrums strafe ich mit Nichtachtung.

Wie bekomme ich wieder das Sonnenlicht zu sehen? Die Leiter führt ins Nichts, das Loch in der Decke erreiche ich nicht, das Bullauge ist verschlossen. Ich klopfe daran – festes Glas. Glas? Was schneidet Glas?? Ein Diamant! Ein Diamant, wie ich eben einen eingesteckt habe. Ich schneide das Glas heraus – und



spüre ein weiteres Mal einen Stoß. Das Wasser strömt heraus; ich bekomme gerade noch die Schwimmhilfe zu fassen, über die ich eben noch die Nase rümpfte, und werde nach oben geschwemmt.

Als ich an Land schwimme, sehe ich meine süße Elaine. Was hatte sie vorhin LeChuck entgegengeschleudert: Ich sei der einzige Mann, den sie je geliebt hat! Ich beschließe, den Ring einem guten (allerdings nicht ganz uneigennütigen) Zweck zu opfern – als Geschenk an sie. Als Verlobungsring.

Ein böser Fehler! Dass der Schmuck mit einem Fluch belegt ist, hätte mir Wally ruhig sagen können. Vor meinen Augen wird meine zarte Elaine in eine goldene Statue verwandelt.

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

Das einzig Gute: Elaine kann im Moment nicht meckern. Ein schwacher Trost. Ich werde alles daran setzen, den Fluch von ihr zu nehmen. Ich habe nur keine Ahnung, wie ich das anstellen soll.

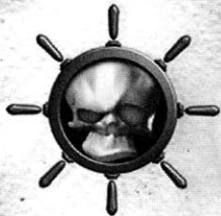
Bevor ich den Platz verlasse, nehme ich etwas von der glühenden Kohle auf. Ich laufe nach rechts, an dem wilden Hühnchen und den Voodoo-Markierungen vorbei und gelange in ein sumpfiges Gebiet, das von einem Schiffswrack beherrscht wird. Das will ich mir näher ansehen.

Sumpf

Im Inneren finden sich allerhand obskure Gegenstände. Die Kaugummimaschine erinnert mich an meinen hungrigen Magen. Wenn ich doch nur einen Nickel hätte! Vielleicht frisst der Kasten auch Mogelgeld? Ich versuche, ihn mit meinem Spielgeld hereinzulegen. Das funktioniert; die Kiste spuckt eine Packung Kaugummi aus.

Als Nächstes entferne ich eine Nadel aus der Voodoo-Puppe, die auf dem Boden liegt – einen Unbekannten wird's freuen –, nehme den Kleister und ziehe, mehr aus Spaß, an der Krokodilszunge. Aus der Tiefe erscheint eine Voodoo-Priesterin. Zunächst kommt sie mir fremd vor, doch im Laufe des Gesprächs stellt sie sich als die zaubrerfahrene Dame vor, die mir schon zweimal im Kampf gegen LeChuck geholfen hat. Und sie unterstützt mich (zumindest verbal) erneut.

Weniger nützlich ist der Hinweis, eine goldene Statue nicht einfach am Strand liegen zu lassen – daran habe ich Dummkopf in meiner Hilflosigkeit freilich



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

nicht gedacht –, sondern eher ein Tipp, wie dem Fluch zu begegnen sei: durch einen Ring im gleichen oder höheren Wert. Ohne Fluch, wenn's geht. Ein solcher mordsmäßig großer Diamantring sei auf Blood Island zu finden. Für die Reise dorthin, so die Priesterin, benötige ich drei Dinge:

- ▲ eine Karte
- ▲ ein seetüchtiges Schiff
- ▲ eine erfahrene Mannschaft

Das Gespräch gibt mir neue Hoffnung, obwohl die neuen Prüfungen, die es zu bestehen gilt, um Elaine zu retten, nicht gerade einladend erscheinen: LeChuck ist offenbar doch nicht tot, mächtige Piraten, noch einmal Big Whoop ... Aber was bleibt mir anderes übrig?

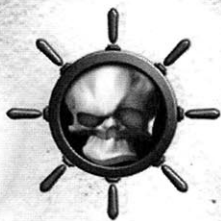
Stadt (Puerto Pollo)

Bei Madame ist alles getan. Ich beschließe, der Stadt einen Besuch abzustatten. Beim Limonadenverkäufer komme ich auf die Idee, meinen Durst zu löschen – doch der betrügerische Kerl legt mich herein. So vorgewarnt, lasse ich die Gaststätte lieber links liegen, bis ich an einen Platz komme, an dem sich ein Brunnen von der Sonne verwöhnen lässt. Das große Gebäude ist offenbar ein Theater. Weil das große Tor abgeschlossen ist, nehme ich die Tür an der Nebenseite. Die Garderobe. Von den vielen Utensilien interessieren mich die Handschuhe, die in der Tasche des Piratenmantels stecken, sowie der Zauberstab auf dem Tisch. Den probiere ich gleich mal am Zauberhut aus. He, was ist das? Mit dem Stab kann man ja wirklich zaubern: Im Hut liegt plötzlich ein Buch, das ich natürlich an mich nehme. Ein Lehrbuch über das Bauchreden, aha.

Als ich mir noch einmal den Mantel genauer ansehe, bemerke ich Schuppen, die gemütlich auf dem Mantel liegen. Ich sammle sie ein. Was ist das? Das sind keine Schuppen, das sind – Läuse!

Was haben wir denn da? Einen Schauspielerkoffer mit einem Aufkleber von Blood Island! Vielleicht weiß einer der lausigen Darsteller, wie ich auf die Insel gelange? Ich befrage den ersten Künstler nach Blood Island. Er meint, ich solle mich an seinen Agenten wenden.

Ich verlasse die Stätte geistigen Wirkens und schlendere zum Kai. Dem Frisörladen statte ich einen Besuch ab. Das Geschäft ist voller potenzieller Mannschaftsmitglieder. Der adrette, klingenwetzende Pirat, der neben der Tür



steht, würde meiner Mannschaft beitreten, wenn ich ihn in einem »Gentleman-Duell« besiege. Halsabschneider Bill, der Fettwanst daneben, will erst mit einem Schatz überzeugt werden. Seine Sturheit zahle ich ihm heim, indem ich ihm zweimal auf die Schulter klopfe. Sein geliebter Kieferknacker fällt auf den Boden. Pech gehabt. Nun ist er mein.

Und auch mit dem eitlen Kapitän Röchilieu, der gerade frisiert wird, komme ich nicht weiter. Mit dem Frisör würde ich mich gern unterhalten, aber Röchelieu schneidet mir das Wort ab. Zustände sind das. Vielleicht lässt sich der selbstgefällige Fatz vertreiben? Mir fallen die Läuse ein. Als der Frisör seinen Kamm auf den Hocker ablegt, veredle ich das Instrument mit den niedlichen Tierchen. Ein voller Erfolg: Vom Frisör kahlgeschoren, verschwindet der Käpt'n stehenden Fußes.

Jetzt darf ich auf den Behandlungsstuhl. Um den Briefbeschwerer zu erreichen, benutze ich den Hebel am Stuhl. Der Stein wandert in meine Tasche. Als der Frisör seine Arbeitsstelle kurz verlässt, steige ich mit Hilfe des Hebels so weit hoch, dass ich die Schere, die in der Decke steckt, erreiche. Den zurückkehrenden Frisör überrede ich, die Operation zu vertagen.

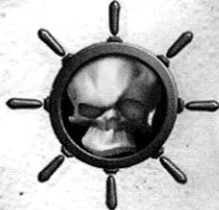
Ich laufe zurück zum Limonadenverkäufer. Rechts neben seinem mickrigen Stand führt eine schmale Gasse zu geheimnisvollen Blüten, von denen ich mit Hilfe der Schere eine abschneide. Auf dem Schild steht, dass sie dem Erbrechen dient. So, so.

Nachdenklich betrachte ich ein anderes Schild, den Wegweiser. Hier entlang soll es zur »Jefarenbucht« gehen? Ist doch alles zugewachsen. Vielleicht verbirgt sich im Gestrüpp ein Pfad? Die Schere, die ich das Grün fleißig bekämpfen lasse, bestätigt meine Vermutung.

Jefarenbucht

Hui! Nette Aussicht. Die Lichter auf dem Meer gehören offenbar zum Piratenschiff, auf das meine Elaine verschleppt wurde. Was steht auf dem Schild? Vorsicht vor Schlangen? Wo sollen denn hier Schlangen ...

Hochmut kommt vor dem Fall. Im Bauch eines fetten Ungetüms gelandet, komme ich nicht an all die feinen Sachen heran, die mir gelegen kämen: Schlangenschläger, Schlangenschwert, Schlangenschlagstock, Schlangen-Ex. Es ist zum Verrücktwerden! Was mache ich jetzt? Vielleicht finden sich im Magen des Monsters noch andere Dinge, die mir bei meinem Entkommen aus dem Reptil helfen können. Ich strecke den Arm aus und finde in der Tat allerhand.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Mal sehen, vielleicht klappt das: Ich tränke die Ipecac-Blüte mit dem Pfannkuchensirup. Den Ipecac-Sirup, das Guybrush-Threepwood-Rezept für sicheres Erbrechen, gieße ich gen Schlangenkopf. Es wirkt: Das Monster speit mich in hohem Bogen aus.

Ich lande im Treibsand. Besser, aber nicht viel besser.

Mühsam schaue ich mich um. Mit Hilfe der Liane könnte ich mich hinausziehen, doch sie ist zu weit entfernt. Wenn sie mir doch jemand näher brächte ... In meinem Kopf formt sich ein Plan.

Vom Strauch vor mir nehme ich einen Dorn, vom Schilf hinter mir breche ich – ächz – ein Rohr ab. Als Nächstes befestige ich den ehemaligen Briefbeschwerer an einem meiner fabelhaften Heliumballons. Ich blase ihn ein wenig an [Rede-Symbol], wodurch er in die richtige Position gerät. Den Dorn stopfe ich in das Schilf und mit dem dadurch entstandenen Blasrohr hauche ich dem Ballon das Leben aus. Der Stein plumpst zu Boden und ich habe ein Seil, mit dem ich mich aus dem Treibsand rette.

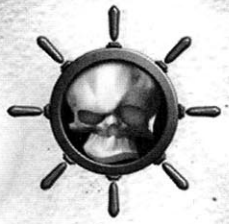
Ich laufe ans Ufer. Schon dunkler geworden. Ob ich es wagen soll, zum Piratenschiff zu rudern? Später vielleicht. Eins nach dem anderen.

Stadt

Vom Strand aus kehre ich in die Stadt zurück. Vielleicht sollte ich mal der Gaststätte einen Besuch abstatten. Das Vorzeigen des Reservierungsbelegs (aus dem Schlangenbauch) verwandelt den Wirt in eine Plaudertasche. Ich erfahre unter anderem, dass der Maat des Piratenschiffs Hühnchen mag.

Um den Wirt über den Verlust seines leckeren Federviehs hinwegzutrusten, gebe ich ihm den Kieferknacker. Mit unerwartetem Ergebnis: Der Goldzahn des Wirts bricht heraus. Da dem alten Haudegen noch nach Mundbewegungen gelüftet, spendiere ich ihm einen Kaugummi. Ich bemerke, dass in den Blasen, die der Käpt'n macht, der Goldzahn kullert. Mit der Nadel beende ich den Tanz. Die Blase zerplatzt. Blondbart nimmt's locker; er hat nicht bemerkt, dass der Goldzahn auf den Boden gefallen ist. Ich stecke ihn natürlich ein, genauso wie den Keksschneider und die Kuchenform von der Theke.

Die kleinen Diebereien haben mir Appetit gemacht. Ich greife nach einem Bisquit aus dem Butterkeksfass. Doch meinen kräftigen Biss in das herzhaftes Gebäck bereue ich stehenden Fußes: Maden. Brrrr! Ich gebe die Tierchen auf das Hähnchen, das der einzige Gast verschmäht hat. Sollen sie sich dort verlustieren.



Das machen sie mit erstaunlicher Gefräßigkeit. Nach wenigen Sekunden sind nur die Knochen übrig. Was schimmert denn im Gerippe? Eine Karte für den Beach Club. Die wird mir vielleicht noch nützlich sein.

Der Gast bekommt nichts mit. Nanu. Als ich ihn sanft berühre und anspreche, erfahre ich den Grund für seine Abwesenheit. Das Messer in seinem Rücken braucht er offenbar nicht mehr. Vielleicht wird es mir einmal bessere Dienste leisten.

So, ich denke, ich habe bei dem redelustigen Abenteurer genug Zeit verbracht. Doch ich ahne, dass ich der Gaststube nicht Adieu sagen kann, ohne dass der Wirt seinen Goldzahn verlangt. Wie kann ich das Kleinod hinausschmuggeln?

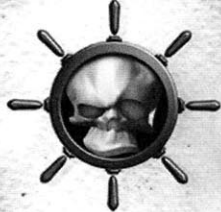
Ich gönne mir einen Kaugummi und gebe den Zahn in die klebrige Masse. Dann nehme ich einen tiefen Zug aus einem meiner Heliumballons und stecke den vergoldeten Kaugummi in den Mund. Es kommt, wie es kommen muss. Das Gas lässt meine Kaugummiblaste von dannen schweben – mit dem Goldzahn als Passagier. He, he! Nachdem sich der Wirt überzeugt hat, dass ich sein Kleinod nicht eingesteckt habe, verlasse ich die wirtliche Stube. Draußen, in der warmen Sonne, überlege ich, wo der Goldzahn abgeblieben sein könnte. Vielleicht in der Matschpfütze? Wie ein Goldwäscher im Good Ol' America greife ich zur Kuchenform und schöpfe damit aus dem dreckigen Nass. Glück gehabt – der wertvolle Stein funkelt mich an.

Ich sollte mich wirklich mehr auf meine eigentlichen Aufgaben besinnen: Karte, Schiff, Mannschaft. Eins nach dem anderen.

Im Frisörladen zeige ich dem glatzköpfigen Bill den Goldzahn. Bingo – damit habe ich den ersten Mitstreiter überzeugt.

Edward van Helgen fordere ich zum Duell auf, indem ich ihn, ganz nach alter Tradition, mit dem Handschuh schlage. Van Helgen führt mich zum Duellplatz und lässt mich eine Waffe auswählen. Im Pistolenkampf bin ich ihm sicher unterlegen. Ich schließe die mittlere Kiste und wähle das Banjo.

Ich merke mir, auf welcher Saite van Helgen jeweils seine Soli beendet. Als ich an der Reihe bin, wähle ich schnell die gleiche Reihenfolge der Saiten. Beim ersten Mal muss ich mir vier, beim zweiten Mal fünf und beim verdammten dritten Mal sechs Saiten merken. Das ist van Helgen nicht genug. Mir schon. Als er anfängt, hinter seinem Kopf zu spielen, wird es mir zu bunt. Ich greife zu einer Pistole und erschieße sein Banjo. Mein Duellgegner ist verblüfft ob meines Frevels, akzeptiert mich aber als Pirat.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Um einen dritten Mitstreiter zu gewinnen, müsste ich den Frisörmeister im Baumstammwerfen besiegen. Das will ich mir erst einmal ansehen. An der Stelle, an der das eigenwillige Duell stattfand, liegen besagte Stämme. Scheinen sehr schwer zu sein. Nie werde ich die auch nur einen Meter weit werfen. Der Gummibaum, der dort wächst, dürfte einiges weniger wiegen. Vielleicht sollte ich es besser mit dem probieren?

Ich steige auf den Grashügel und amputiere mit dem Brotmesser den Sägebock. Das Rumfass bucht eine Rutschfahrt und landet am Baum. Ich halte die Glut, die ich seit Ewigkeiten mit mir herumschleppe, an das alkoholische Rinnsal. Die flüssige Lunte frisst sich bis zum Fass, das mit Getöse explodiert und den Baumstamm dazu bewegt, sich auf seine abgeschlagenen Kollegen zu betten. Der Gummibaum daneben bleibt auch nicht ungeschoren, vom ihm schnitzle ich mir mit dem Keksschneider eine Scheibe ab. Damit habe ich einen Stopfen.

Ich bitte zuletzt den Frisörmeister Haggis, meiner Mannschaft beizutreten. Er verlangt zuvor den erwarteten Test, den ich aufgrund meiner Vorarbeiten mit Bravour absolviere.

Cabaña (Brimstone Beach)

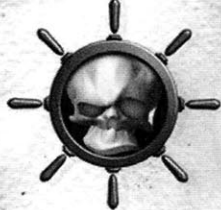
Über den Kai gelange ich zur Cabaña. Ich zeige dem Jungen meine Clubkarte und darf passieren. Weil ich mich die vergangenen Stunden im Schatten der Stadt aufhielt, nehme ich mir sicherheitshalber aus der Kiste drei Handtücher und benässe sie im Eiskübel. Das war eine gute Entscheidung: Der Strand ist so heiß, dass ich mir die Füße verbrenne. Die Handtücher dienen mir deshalb als kühler Teppich, den ich vor meinen Füßen auslege. Nun stehe ich vor einem Sonnenanbeter – dem Agenten des Schauspielers, der angeblich den Weg nach Blood Island kennt. In der Tat, die Karte ist auf seinem Rücken eintätowiert, aber er will sie mir noch nicht zeigen.

Ich nehme den Becher von seinem Bauch und verschwinde durch das Tor. Ich laufe in die Stadt und suche den Limonadenstand auf. Dort tausche ich meinen Becher gegen Kennys Becher (der keinen Boden hat) aus. Nun lasse ich mir noch eine Limonade geben. Als Kenny mitbekommt, dass er das erfrischende Nass nun in einen intakten Becher gießt, läuft er erobert davon. Macht mir gar nichts; so kann ich den Krug nehmen. Neben dem Haus stehen zwei Bottiche mit Farbe. Ich fülle den Krug damit und stiefele wieder zum Cabaña-Club.



Weil es so schön war, nehme ich mir noch ein Handtuch und tauche es in den Eiskübel. Diesmal bekommt es jedoch der Junge um die Ohren. So kann ich mir das Speiseöl von der Theke nehmen. Ich laufe zum Agenten (was nunmehr einfacher geht) und biete ihm den Krug an. Er verlangt nach einem Becher. Soll er haben. Ich reiche ihm den Becher ohne Boden und gieße die Farbe hinein. Der bleiche Wanst färbt sich rot. Der Trick erfüllt seinen Zweck. Der Sonnenanbeter hält das Ganze für einen Sonnenbrand und dreht sich auf den Bauch. Freier Blick auf die Karte nach Blood Island!

Ich gieße das Öl auf seinen Rücken. Es zischt kräftig, dann kann ich die Karte abziehen. He, ich habe eine Karte und eine Mannschaft – fehlt mir nur noch ein Schiff!



MONKEY ISLAND 3+4

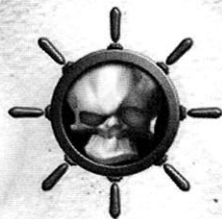
Das Piratenhandbuch



Jefarenbucht

Bisher habe ich nur ein Schiff gesehen: das Schiff der Piraten. Dort schaue ich noch mal vorbei. Wo ich doch selber ein tapferer Pirat bin. Das Loch im Ruderboot flicke ich mit dem Gummibaumstopfen, den ich zuvor mit Kleister beschmiert habe. An Bord treffe ich auf einen missmutigen Zeitgenossen, den jegliche Überzeugungskraft nicht davon abhält, mich zu bestrafen – glücklicherweise eine Vergeltung, die an Harmlosigkeit nicht zu überbieten ist. Unverrichteter Dinge lande ich wieder in meinem Boot. Immerhin habe ich erfahren, dass offenbar LeChuck höchstpersönlich der Kapitän des Schiffs ist.

Doch halt! Gibt Guybrush Threepwood so schnell auf? Niemals! Also begeben mich erneut an Deck, nicht ohne vorher das Brett mit dem Brotmesser abzusägen, um einem neuerlichen Sprung von der Planke zu entgehen. Als ich die Kajütentür öffnen will, werde ich wieder mal als unerwünschter Gast empfangen. Weil die Planke nicht mehr als Ausgangspunkt der Bestrafung zur Verfügung steht, fällt der Maat ein ähnlich diabolisches Urteil: Ich werde geteert und gefedert.



Mit meinem neuen Aussehen stelle ich mich Käpt'n Blondbart, dem Betreiber der Hähnchen-Gaststätte vor. Als ich ihm drohe, schlägt er mich nieder und sendet mich postwendend im Suppentopf zurück zum Piratenschiff.

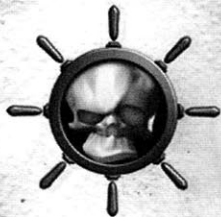
Mein Ziel ist erreicht: Ich bin in der Kajüte des Kapitäns. Doch entgegen meiner Erwartung führt nicht LeChuck, sondern LeChimp, ein dumm dreinschauender Affe, die bananenfressende Bande an. Wie kann ich den Maat hinauslocken? Beim Überprüfen meines Inventars kommt mir ein Gedanke. Ich greife zum Bauchrednerbuch und imitiere den Affenkapitän. Mit Erfolg: Der Maat verlässt die Kajüte.

Im Raum ist außer der Karte zu Elaine nichts Interessantes zu entdecken und ich beschließe, von Bord zu gehen. Weil mein Ruderboot nicht an gewohnter Stelle auf mich wartet (und die Haie das Schwimmen nicht empfehlenswert erscheinen lassen), verlasse ich das Schiff durch das Fenster in der Kajüte. Darunter schaukelt die abgesägte Planke, die mich sicher zum Ufer bringt.

Auf dem Tisch der Kajüte liegen Eintrittskarten für das Theater. Ist das ein Hinweis? Weil ich im Moment ohnehin nichts Besseres zu tun habe, kehre ich erneut beim Ort der Künste ein – durch den Nebeneingang. In der Garderobe steige ich die Stufen hinauf nach oben. Bei meinem ersten Besuch hier oben waren mir die Bananenschalen aufgefallen. Ich dachte, dass der Beleuchter ein Freund der nahrhaften Früchte sei. Mit meinem neuen Wissen über die Diebe der Statue stellt sich die Sache nun anders dar. Die Schatzkarte könnte ein Plan sein, wie die Knöpfe des Schaltpults zu bedienen seien. Ich lege den Hebel um und mit ständigem Blick auf die Karte drücke ich folgende Knöpfe:

Südost	3. Reihe rechts
Nordwest	1. Reihe links
West	2. Reihe links
Süd	3. Reihe Mitte
Ost	2. Reihe rechts
Zwei Schritte Nordost	zweimal 1. Reihe rechts
Ost	2. Reihe rechts
Südwest	3. Reihe links

Bingo! Die Scheinwerfer formen ein X. Auf der Bühne ist meine zu Gold mutierte Elaine begraben!



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Doch wie den Jongleur von der Bühne verjagen? Ich schaue mich in der Garderobe um. Ah ... Ich nehme das Hühnerfett, das ich seit meiner Reise im Kochtopf mein Eigen nenne, und schmiere damit die Kanonenkugeln ein.

Es kommt, wie es kommen muss: Die Jongliervorführung mit den Kanonenkugeln gerät zur Katastrophe, die Bühne verwaist. Ich befreie die Statue und verstaue sie vorübergehend im Ausguck des Piratenschiffs.

Kapitel 3: Drei Laken im Wind

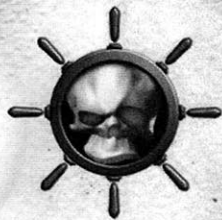
Kaum sind wir an Bord, entert der heimtückische Röchilieu trotz massiven Widerstands meiner Crew unser Schiff. Obwohl ich das Duell mit Röchilieu beinahe als Sieger verlasse, muss ich ihm die Karte aushändigen.

Was nun? Ohne Karte komme ich nicht nach Blood Island, aber wir Piraten geben doch nicht so schnell auf! Ich studiere mit McMutton die Seekarte.

Das Einmaleins der Piratenschlachten

Obwohl im Piratenhandbuch recht gut beschrieben, folgt eine detaillierte Anleitung, wie Kapitel 3 zu bewältigen ist. Um Röchilieu zu besiegen und die Schatzkarte wieder in Besitz zu nehmen, muss man das Schwertkampf-Duell gegen ihn erfolgreich bestehen. Dies lässt sich auf folgende Weise bewerkstelligen:

1. Ausgangspunkt ist stets das Deck der Seegurke, auf der Guybrush und McMutton stehen.
2. Schaut Guybrush auf die Seekarte, wird das Gewässer aus der Vogelperspektive gezeigt. Vier Parteien sind unterwegs:
 - ▲ Guybrushs Seegurke, das einzige Schiff, das gesteuert werden kann
 - ▲ mehrere Piratenschiffe, die Guybrush nach und nach angreifen muss, um Beleidigungen zu sammeln
 - ▲ ein harmloses Touristenschiff, das ignoriert werden kann
 - ▲ Käpt'n Röchilieus Schiff, das zum Schluss angegriffen wirdWenn Sie den Mauszeiger auf ein Schiff setzen, erscheint sein Name. Unbekannte Schiffe werden zunächst mit »?» bezeichnet.
3. Klicken Sie ein Schiff, das Sie angreifen möchten, mit der Maus an. Ist Guybrush noch zu weit entfernt, benötigen Sie unter Umständen mehrere Klicks.



4. Hatten Sie noch nicht mit dem Schiff zu tun, beginnt nun eine Seeschlacht. Beide Schiffe werden im Großformat angezeigt. Navigieren Sie mit der linken Maustaste Ihr Schiff so, dass die Breitseite in Richtung des Gegners zielt. Mit der rechten Maustaste feuern Sie ab. Zwischen zwei Schüssen müssen mindestens zehn Sekunden (zum Nachladen) vergehen. Überlegen Sie es sich anders, brechen Sie die Schießerei mit der Taste **ESC** ab.

Guybrush kann sich auswählen, ob ein oder mehrere Treffer notwendig sind, um ein Schiff zu besiegen. Die Wahl trifft er durch Auswahl einer Antwort auf Haggis' Frage, wie schwer die Seeschlacht sein soll:

Ein Treffer Ich denke, ich lasse mir von euch Jungs lieber aushelfen.

Vier Treffer Ich mag eine harte Seeschlacht genauso wie jeder andere Kapitän.

Zwischen zwei Schlachten kann Guybrush jederzeit durch ein Gespräch mit Haggis den Modus wechseln.

5. Ist das Schiff besiegt, finden Sie sich auf dem Deck des Gegners wieder. Hier duellieren Sie sich, indem Sie sich gegenseitig Beleidigungen an den Kopf werfen. Für jede Beleidigung gibt es nur eine richtige Reaktion.

Reagiert der Gegner richtig, wird Guy einen Schritt zurückgedrängt und der Gegner ist an der Reihe.

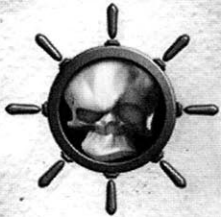
Reagiert der Gegner falsch, zum Beispiel mit Sätzen wie »Ich zittere, ich zittere.« oder »Ach ja?«, muss er einen Schritt zurückweichen, und Guy darf erneut beginnen. Wurde eine Partei dreimal zurückgedrängt, ist der Kampf entschieden.

Guybrush kann nur ihm bekannte Beleidigungen und Antworten verwenden. Am Anfang wird er deshalb einige Rückschläge hinnehmen müssen, um den Piraten die richtigen Reaktionen zu entlocken. Er muss daher abwägen, wie er zu antworten hat:

▲ Stellt er eine Frage, für die ihm die Antwort fehlt, wird er vom Piraten vermutlich die richtige Reaktion hören, aber einen Schritt zurückgedrängt.

▲ Stellt er eine Frage, die dem Piraten vermutlich unbekannt ist, verbessert er seine Chancen auf einen Sieg, lernt aber nichts.

Egal, ob Guybrush ein Duell verloren oder gewonnen hat, er kann das gleiche Schiff unendlich oft wieder angreifen, um dazulernen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

6. Hat die Seegurke Beute gemacht, sollte sie nach Plunder Island (in der Seekarte links oben) zurückkehren, um sie bei Kenny gegen bessere Kanonen umzutauschen. Vor allem bei der leichten Seeschlacht sind aber Top-Kanonen nicht unbedingt notwendig.
7. Der Showdown ist das Duell gegen Röchilieu. Sie sollten es nur beginnen, wenn Sie mindestens 11 bis 12 der 16 Antworten kennen. Röchilieu verwendet 16 gänzlich neue Beleidigungen, für die es aber eine Ihnen schon bekannte Antwort (der anderen Piraten) gibt. Sie haben keine Chance, die korrekte Zusammenstellung durch Üben zu erfahren: Bei Röchilieu kommen Sie nicht zum Zug, selber Fragen zu stellen, bevor Sie keine richtige Antwort gegeben haben, und die anderen Piraten sind Röchilieus Beleidigungen nicht gewachsen. Geben Sie aus Ihrem Phrasenschatz Röchilieu die Antwort, die Ihnen in der Situation angemessen erscheint. Oder schauen Sie einfach in der im Buch abgedruckten Liste nach. ;-)

Beleidigungen der Piraten und richtige Antworten:

Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert!

Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyziert!

Du bist so hässlich wie ein Affe in einem Negligé!

Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Séparé!

Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung!

Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung.

Warst du schon immer so hässlich, oder bist du mutiert?

Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

Ich spieß' dich auf, wie eine Sau am Buffet!

Wenn ich mit DIR fertig bin, bist du nur noch Filet.

Wirst du laut Testament eingeäschert oder einbalsamiert?

Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möcht' ich, dass man mich desinfiziert!

Mein Herz rast, denk' ich an deine Beseitigung!

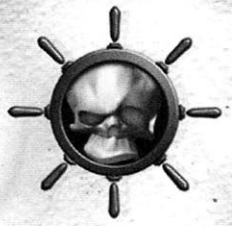
Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.

Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert!

Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

Ich werde dich richten – und es gibt kein Plädoyer!

Das ich nicht lache! Du und welche Armee?



Himmel bewahre! Für einen Hintern wär' dein Gesicht eine Beleidigung!
In Formaldehyd aufbewahrt trügst du bei zu meiner Erleichterung!

Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier!
Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Variété!

Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt sterilisiert?
Zumindest hat man meine identifiziert!

En garde! Touché!
Oh, das ist ein solch' übles Klischee!

Überall in der Karibik wird mein Name respektiert!
Zu schade, dass das hier niemanden tangiert!

Mein Mienenspiel zeigt dir meine Missbilligung!
Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung!

Niemand kann mich stoppen; mich – den Schrecken der See!
Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

Beleidigungen von Käpt'n Röchilieu und richtige Antworten:

Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert!
Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralysiert!

Du hast soviel Sexappeal, wie ein Croupier.
Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Séparé!

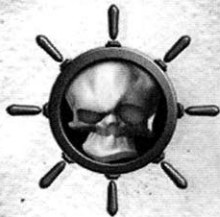
Bist du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung!
Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung.

Wurdest du damals von einem Schwein adoptiert?
Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

Auch wenn du's nicht glaubst, aus dir mach' ich Haschee.
Wenn ich mit DIR fertig bin, bist du nur noch Filet.

Ich lass' dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert!
Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möcht' ich, dass man mich desinfiziert!

Dein Geplänkel kommt nicht richtig in Schwung!
Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften dir am meisten imponiert.

Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

Jetzt werde ich dich erstechen, da hilft kein Protegé!

Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

Ist der Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für dich eine Erniedrigung?

In Formaldehyd aufbewahrt trägst du bei zu meiner Erleichterung!

Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee.

Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Varieté!

Du bist eine Schande für deine Gattung, so dillettiert.

Zumindest hat man meine identifiziert!

Deine Mutter trägt ein Toupet!

Oh, das ist ein solch' übles Klischee!

Durch meine Fechtkunst bin ich zum Sieger prädestiniert!

Zu schade, dass das hier niemanden tangiert!

Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung!

Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung!

Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odyssee.

Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Glück und Unglück halten sich wieder einmal die Waage. Unser Schiff ist gestrandet – aber an der Küste der Insel, die wir ohnehin erreichen wollten: Blood Island. Das Schiff lässt sich reparieren – aber meine Crew sehnt sich zurück zum Frisörsalon, anstatt mit mir das Eiland zu durchkämmen, um den Diamanten zu finden. Also bin ich, wieder mal, auf mich allein gestellt.

Hotel

Ich sammle die Flasche auf, die im Sand steckt, und wandere ins Inselinnere, bis ich auf ein herrschaftliches Haus stoße. Ah, ein Hotel. Endlich mal ein wenig Licht in dieser düsteren Gegend. Ich schaue der Wahrsagerin beim Kartenspiel zu. Vielleicht hilft sie mir weiter? Wäre ja nicht das erste Mal, dass mir



eine Dame mit geistigen Kräften beisteht. Ich befrage sie nach dem Diamanten und lasse mir fünfmal die Tarotkarten legen – fünfmal Tod??!! Nun ja, Wahrsagerei ist ohnehin Unsinn ... Zum Dank nehme ich ihr die Karten weg.

Der Barmann will erst mit mir plaudern, wenn er einen klaren Kopf hat. Hm, vielleicht finde ich in dem blauen Rezeptbuch, das auf der Theke liegt, einen Drink, der ihn redseliger macht. Seite 8 klingt gut: Ei, Pfeffer und Hundehaar ergeben eine Mixtur, die vernebelte Köpfe klar macht. Bevor ich die trübe Tasse weiterdösen lasse, ziehe ich vom linken Barhocker das Kissen ab und verstaue es. Jetzt sollte ich mich wirklich aus dem Hotel schleichen, ehe jemand meine Diebereien bemerkt.

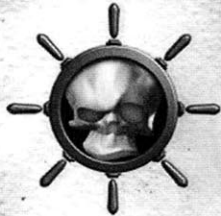
Friedhof

In der Nähe des Hotels entdecke ich einen Friedhof. Neben den Gräbern befindet sich eine auffällige Hütte, die offenbar einem Totengräber gehört und von einem schläfrigen Kläffer bewacht wird. An einem Grabstein lehnen Hammer und Meißel. Was soll ich sagen? Ich stecke beides ein. Der Hund bekommt nichts mit. Er scheint seine besten Tage schon hinter sich zu haben. Da wird er wohl nichts dagegen haben, wenn ich von seinem Rücken etwas Haar auflese – weniger gegen Gicht, sondern als zweite Zutat. Ich will mich gerade von dem düsteren Ort abwenden, da fällt mir siedendheiß ein: Haar des Hundes, der dich gebissen hat. Gebissen hat?! <schluck> Alles für Elaine ... Bloß wie soll ich das schlaftrunkene Vieh wachrütteln? Mit etwas Leckerem vielleicht? Ich reiche dem Tier meinen Butterkeks. Es wirkt. Er schnuppert, reißt sein Maul auf – und Keks und mein Arm verschwinden in seinem Maul. Nun ja, den Biss hätten wir hinter uns gebracht.

Strand

Ich schlendere ans Ufer. Ein Schild verrät mir, dass sich hier eine Anlegestelle für Fähren befindet. Beim Umschauen sticht mir ein Vogelnest ins Auge, das auf dem Wipfel eines Gummibaums ruht, und darin liegt sogar ein – Ei.

Ist es mein knurrender Magen, ist es meine Kleptomanie, die sich derzeit massiv in den Vordergrund drängt, oder doch der Gedanke an das Rezept gegen Piratenkater? Keine Ahnung, aber das Ei will ich haben. Dummerweise reiche ich nicht heran. Kommt der Berg nicht zum Propheten ... Ich sollte den Baum schütteln, dann würde das Ei hinunterfallen. Und zerschellen. Ja, der erste Teil des Plans klingt gut. Um dem Ei eine sichere und weiche Landung zu bieten,



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

lege ich das Kissen auf den Felsen, der durch den Sand schimmert. Anschließend bearbeite ich den Stamm des Baums mit dem Hammer. He, he – mir gelingt wohl heute alles!

Im Süden entdecke ich einen Leuchtturm, der nicht mehr funktioniert. Der Blick auf die Insel ist schön, doch als hilfreich erweist sich mein Ausflug nicht.

Windmühle

Um die Insel besser kennen zu lernen, statte ich auch der Windmühle im Westen einen Besuch ab, deren Flügel sich so einladend drehen. Weil ich im Innern nichts entdeckte, das meine Suche weiterbringt, nehme ich mir wenigstens eine Pfefferschote von der Pflanze, die im Schatten der Mühle wächst. Die dritte Zutat!

Hotel

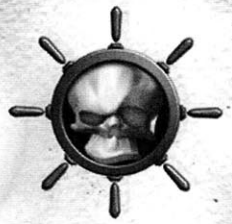
Also zurück zum Hotel. Ich reiche dem Barman die drei Zutaten, die er zu einem Drink vermischt – mit durchschlagender Wirkung: Er steht sofort auf den Beinen. Ich quetsche ihn nach seinen Vorfahren aus, nehme das leere Glas von der Theke und lasse mir zu guter Letzt einen Drink mit Schirmchen geben, den ich gleich hinunterkippe.

Fein. Ich bestelle gleich noch einen Drink, den ich vor der Konsumierung mit Rü-B-Frei würze. Eine weitere Stärkung kommt gerade recht: Das grüne Fläschchen war so fest verschlossen, dass ich es mit dem Meißel öffnen musste. Der »Drink mit Schuss« hat durchschlagende Wirkung: Die Mixtur aus Alkohol und Arznei lässt mich tot umfallen.

Nun, scheintot, denn wie der Barman richtig sagt: In den Adventures von LucasArts kann man nicht sterben.

Friedhof

Als ich zu mir komme, liege ich in einem Sarg (rechts unten) in der Familiengruft. Wieder einmal ist es der Meißel, der mir hilfreich etwas öffnet. Dass es einmal mein eigener Sarg sein sollte, konnte ich nicht ahnen – auch wenn ich das nützliche Instrument ausgerechnet einem Totengräber entwendete. Anlass genug, den Meißel auch noch als Grabschänder zu missbrauchen. Der Sarg in der Mitte sieht so verlockend aus, dass ich nicht widerstehen kann. Hätte ich doch nur! Der Deckel springt hoch und heraus schnellt jemand, den ich nun



wirklich nicht erwartet hatte: der gute alte Stan, der mir bei meinen früheren Abenteuern in der Karibik schon mehrfach über den Weg gelaufen war. Versicherungsvertreter ist er geworden, aha. Mit so viel potenziellem Schutz im Rücken bestehle ich die Welt des Totengräbers ein weiteres Mal, indem ich die Nägel aus meinem Sarg herausziehe und einstecke.

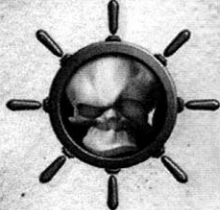
Hotel

Ich sage Stan, der Gruft und dem Friedhof Lebewohl und kehre zurück zum Hotel. Dort steige ich die Treppen hinauf in den ersten Stock und betrete das erste Zimmer. Sehr einladend. Hier warten keine Aufgaben auf mich – halt. An der Wand steckt ein Nagel. Ich schlage ihn mit dem Hammer tiefer, sodass er auf der anderen Seite herausfällt und ich ihn auflösen kann. Der Nagel gab einem Porträt Halt, das auch in meine unerschöpflichen Taschen wandert. Der dumpfe Duft der Gruft hat offenbar meine Gedanken vernebelt, sonst wäre ich nie auf einen so dämlichen Einfall gekommen. Ich schneide mit der Schere das Gesicht aus dem Porträt, hänge das gesichtslose Bild an die Tür, gehe ins Zimmer zurück und stelle mich hinter das Bullauge. Just in diesem Moment schaut der Barmann nach dem rechten und inspiziert die Familienbilder.

Nun interessiert mich das Nebenzimmer. Abgeschlossen. Kein Problem. Mit Stans Visitenkarte überliste ich das Schloss. Innen ziehe ich das Klappbett herunter – brrr, für diesen Gast sollte sich einiges an Hotelrechnung summiert haben! Weil das Bett sofort wieder hochklappt, wenn ich es loslasse, befestige ich es mit den Sargnägeln und dem Nagel aus der Wand auf dem Fußboden.

Mit den Fingerspitzen nehme ich dem Skelett das Buch weg – die Familiengeschichte der Meistersuppe, die ich sogleich studiere. Ausgestattet mit neuem Wissen überrasche ich den Barmann. Ich befrage ihn noch einmal nach der Familie Meistersuppe und ihrer Restaurantkette und lüge ihm vor, Mitglied des Clans zu sein. Sein anfängliches Misstrauen weicht angesichts der eben erzeugten Ähnlichkeit mit den Ahnen aus der Ahnengalerie sowie meines hervorragenden Wissens aus dem Buch. Mein »Onkel« nimmt mich herzlich als Teil des Meistersuppe-Imperiums auf – unter anderem mit dem Recht, in der exklusiven Familiengruft begraben zu werden.

Ein Blick auf das Grogglas, das »Onkel« gerade spült, und mir kommt ein teuflischer Gedanke. Bevor ich jedoch erneut den Toten spiele, schaue ich kurz bei Stan in der Gruft vorbei und schließe eine Versicherung ab – nicht ohne ihm den Goldzahn als Bürgschaft zu hinterlassen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Zurück am Bartresen, nehme ich den Spiegel, der an der Wand hinter der Theke hängt. Damit mein »Onkel« den Verlust nicht bemerkt, platziere ich das ausgeschnittene Gesicht in dem Rahmen. So, nun habe ich meinen erneuten Tod lang genug hinausgeschoben. Ich praktiziere Stans Ermahnung um äußerste Vorsicht auf eigenwillige Weise und nehme einen zweiten Drink mit Rü-B-Frei zu mir. Das Geöff zeigt augenblicklich Wirkung – doch diesmal werde ich in der Familiengruft beerdigt.

Friedhof

Und wiederum bin ich nicht allein. Zunächst stoße ich auf eine Geisterbraut, die sich mir als Minnie Meistersuppe, von der mir »Onkel« erzählte, vorstellt. Von ihr erfahre ich eine Menge interessanter Dinge. Ihr Verlobter tauchte nie wieder auf. Den Ring trägt sie noch am Finger, während der Diamant an die Schmuggler der Totenkopfsinsel verkauft wurde.

Weiter in der Gruft treffe ich auf den Schädel Murray. Diesmal nehme ich den alten Kameraden einfach an mich, genau wie die Brechstange. Als ich durch die Spalte über dem halb geöffneten Sarg schiele, sehe ich Mort, den Totengräber. Doch alles Flehen, mich aus der Gruft zu befreien, ist zwecklos. Er will mindestens den Beweis sehen, dass ich tatsächlich ein Geist bin.

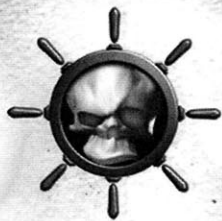
Nun. Das soll er haben. Mit Hilfe des Skelettarms, dem Überbleibsel meiner Kanonen-Schießübung, an den ich etwas Kleister schmiere, nehme ich die Laterne, die auf Morts Tisch steht. Ich stelle die Leuchte auf den Sargdeckel und erschrecke Mort zu Tode, indem ich Murray im Schatten der Lampe seine Späße treiben lasse. Der Streich funktioniert: Mort öffnet die Tür zur Gruft.

Hotel

Es ist mittlerweile zur lieben Gewohnheit geworden, nach meinem Tode einen Abstecher ins Hotel zu machen. Auch diesmal lasse ich davon nicht ab. Von der Bar aus führt eine Tür ins Hinterzimmer. Hier finde ich meinen Totenschein. Gepackt von der Sammelwut, picke ich mir etwas aus dem riesigen Käserad heraus. Vom Kühlschrank klaube ich den Magneten ab.

Ich steige nach oben, in das Zimmer, wo das Skelett liegt, und verwende das Brecheisen, um das zugenagelte Loch aufzubrechen. Nun löse ich mit dem Eisen das Bett vom Boden und es kommt, wie es kommen muss: Das Bett schnallt wieder zurück und das Skelett Charlie fliegt in hohem Bogen in die Gruft zu Minnie. Und ich, ich erhalte zum Dank für meine Zusammenführung den Verlobungsring als Überbleibsel einer unendlichen Liebe ...

Zeit, an meine eigene Liebe zu denken ...

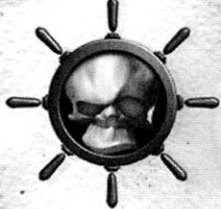


Weil ich gerade auf dem Friedhof bin, gebe ich Stan den Totenschein. Angesichts der erdrückenden Beweise bleibt ihm nichts anderes übrig, als mich auszubezahlen.

Dorf

Gestärkt und voller Tatendrang, suche ich das Dorf im Norden auf. Vom Buffet nehme ich den stattlichen Tofublock; vom Tisch gegenüber klaube ich den Messbecher auf. Ich laufe weiter nach Norden in Richtung des Vulkans und treffe auf einen maskierten Inselbewohner. Er gibt mir einen Grundkurs über die Bräuche der Inselbewohner, will mich aber nicht an der jeden Moment beginnenden Opferzeremonie teilnehmen lassen. Vielleicht kann ich einen Zuschauerplatz ergoßeln? Zitronenbirne schwatzte von einem Ehrengast, der noch erwartet wird und passend ausgestattet sein sollte. In mir blitzt ein Gedanke auf. Mit Hilfe des Meißels ritze ich ein Gesicht in den Tofu. So verkleidet, werde ich Zeuge der Ereignisse. Nach dem Opfer steuere ich auch eine Gabe bei: das Stück Käse aus dem Hotellager. Nicht ohne Berechnung: Der käseallergische Vulkangott ist stinksauer und der Berg spuckt heiße Lava aus.





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Schiffswrack

Fein. Was macht meine Mannschaft? Ich besuche Haggis und seine Gehilfen. Haggis meint, dass er Teer bräuchte, um das Schiff zu reparieren. Teer. Nach einigem Grübeln habe ich eine Vorstellung, woher ich Teer nehmen könnte. Ich laufe zurück zum Hotel. Auf der Veranda steht ein Grill mit einem Kochtopf. Ich gebe meinen Käse hinein und die Hitze der Lava verwandelt das Ganze blitzschnell in eine teerähnliche Substanz. Haggis ist zufrieden und ich darf seine Handlotion mitnehmen.

Lichtung mit Elaine

Weil ich gerade in der Nähe bin, schaue ich nach, ob mit Elaine alles in Ordnung ist. Und so ist es. Am meisten funkelt mich der verfluchte Diamantring an. Vielleicht nehme ich ihn einfach ab? Sicherheitshalber beträufle ich die Hand meiner Geliebten mit der Handlotion und probiere, den Ring abzustreifen. Operation gelungen, Patient tot: Als ich den Ring in meiner Hand halte, explodiert er.

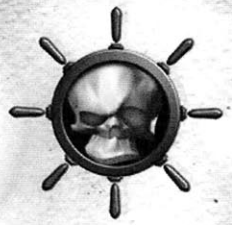
Auch ich explodiere – vor genialer Ideen. Ich besuche die Mühle ein zweites Mal. Ich hänge mich mit dem Regenschirm an einen Windmühlenflügel und werde nach oben katapultiert. Dort steht ein Fass, gefüllt mit Zuckerwasser. Ich fülle das Glas und den Messbecher mit der klebrigen Flüssigkeit, bevor ich zu Elaine zurückkehre. Ich stelle das Glas mit dem Zuckerwasser auf den Baumstumpf und locke damit die Glühwürmchen an. Dann schraube ich das Glas mit dem Verschluss zu. Und schon halte ich eine Laterne in Händen! Damit die Tiere nicht ersticken, steche ich mit dem Meißel Löcher in den Deckel.

Leuchtturm

Mit der Lampe laufe ich nach Süden zum Leuchtturm, um sie auf dem Laternenhalter zu platzieren und den zerbrochenen Spiegel durch meinen mitgebrachten zu ersetzen. Das sollte den Fährmann wieder auf den richtigen Weg bringen. Mal sehen. Ich laufe zur Anlegestelle am Strand – richtig! Ein sympathisch aussehender Geselle wartet mit seinem Ruderboot auf Kunden.

Strand

Ich würde nicht der Held eines dieser idiotischen Adventures sein, wenn er es ohne Vorbehalte täte. Der »Fliegende Waliser« besteht auf einem Kompass, bevor er mich zur Totenkopfsinsel bringen will. Ehrlich gesagt, bin ich es langsam leid, die Insel zu durchstreifen, um nach albernem Gegenständen zu su-



chen. Vielleicht lässt sich aus dem Mitgebrachten etwas Gescheites basteln? Ich magnetisiere meine Nadel, indem ich sie an den Kühlschrankmagneten halte. Mit einem kräftigen Biss öffne ich die Flasche mit Rasierseife. Die Nadel stecke ich in den Korken der Flasche. Und den werfe ich in den Messbecher. Bingo – die Nadel zeigt nach Norden. Wie es sich für einen Kompass gehört. Dem Ergebnis kann sich der Fährmann nicht widersetzen; er rudert mich ohne zu Murren zur Totenkopfinsel.

Totenkopfinsel

Dort angelangt, klettere ich auf das obere Ende der Klippe und bitte den Windenwart, mich auf die Höhe des Piratenverstecks herabzulassen. Das geht natürlich schief, sodass ich während meines Falls nach unten zu meinem Regenschirm greifen muss.

Ich bringe König André dazu, eine Runde Poker um den Diamanten zu spielen. Als es um das Vorzeigen des Blatts geht, spiele ich meine Tarot-Karten aus. Damit gewinne ich und nach einem etwas turbulenten Abgang geht es zurück nach Blood Island.

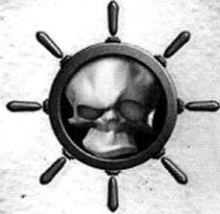
Lichtung mit Elaine

Hier bleibt mir nur noch eine Aufgabe: Ich laufe zur Lichtung, setze Diamant und Ring zusammen und stecke das Ganze an Elaines Ringfinger. Alles wird gut, alles wird gut ...

Alles?!

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens

Von einer Sekunde auf die andere von himmelhochjauchzend bis zu Tode betrübt: Abermals bin ich in die Fänge des diabolischen LeChuck geraten. Mein Aufenthalt im Jahrmarkt der Verdammten hat nur ein Gutes: LeChuck plaudert alles aus. Ohne Ende erzählt er von seinen teuflischen Taten und künftigen Plänen. Seine Überheblichkeit wird ihm aber zum Verhängnis: Er vergisst die Tür abzuschließen, die mich zum Gefangenen in der Gondel macht. Als er mit Elaine verschwunden ist, öffne ich die Tür und laufe auf den Jahrmarkt. Mein Ziel ist eindeutig: Elaine befreien. Doch halt, was ist mit mir geschehen? LeChuck hat mich zu einem kleinen Jungen schrumpfen lassen!! Diese Nebensache duldet keinen Aufschub: Zur Achterbahn, in die LeChuck Elaine verschleppt hat, haben nur große Jungs Zutritt.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Ich spreche den (nun) großen Hund an und bringe ihn dazu, mit mir zu spielen. Er soll mein Alter erraten, was prompt fehlschlägt. Als Preis wähle ich mir, trotz heftiger Einsprüche von Murray, den Anker. Ich greife zur Kuchenform und fülle sie mit meiner Rasierseife. In dieser Kuchenatrappe verstecke ich den Anker. Nun stelle ich die Kuchenform auf den Stapel Gebäckstücke am Stand gegenüber und bitte die Ratte, die Kanone in Gang zu setzen. Der Schuss mit dem präparierten Karieserzeuger ist durchschlagend. Ich öffne das Tor und stelle mich selber hinter das Loch. Ich reize die Ratte bis zur Weißglut, bis sie mir auch eine Ladung Gebäck ins Gesicht schleudert.

Dann gehe ich wieder zum Kutterkötter und schubse ihn sechsmal an, bis ihm der Kragen platzt. Er beugt sich über mich und verpasst mir einen kräftigen Biss – währenddessen ich ihm etwas Fell herausreiße.

Ich schlendere nach rechts zum Schneehörnchenstand. Auf der Theke steht eine Pfeffermühle, die ich stehle. Den Verkäufer bitte ich um ein Hörnchen. Nun gebe ich das Hundehaar, etwas Pfeffer und das Gebäck in die Hörnchentüte und schlappere die ekelhafte Mixtur auf. Das Minniesuppe-Rezept gibt mir meine ursprüngliche Gestalt wieder, mit der ich Zugang zur Bahn bekomme.

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

Weil meine tapfere und schlaue Elaine LeChuck ausgebüxt ist und die Weiche der Achterbahn verstellt hat, lande ich nicht im Lavasee, sondern fahre im Kreis an immer den gleichen vier Stationen vorbei.

An der ersten (mit dem Aufgehängten) steige ich kurz aus, um das gefallene Seil zu nehmen. Ich fahre zur zweiten (Piratenschiff), von der ich mir ein Rumfass schnappe. An der dritten Station (Folterbank) öffne ich die Öllampe, blase die Flamme aus und nehme die Flasche mit Öl. Die vierte Station (Winterlandschaft) ist meine letzte. Hier eile ich schnell nach hinten, um nicht LeChuck über den Weg zu laufen. Ein riesiger Schneeffe wacht über das Wohl der Bahn. Ich klemme ihm das Rumfass unter den Arm, beträufle das Seil mit dem Öl und befestige das Seil am Fass. Nun laufe ich wieder nach unten zur Haltestelle, nehme den Pfefferstreuer in die Hand und warte auf LeChuck. Als er mich verbrennen will, blase ich ihm sofort (!!) den Pfeffer ins Gesicht und mache mich aus dem Staub. Sein feuriges Niesen setzt die Lunte in Brand und eine riesige Explosion begräbt den Unhold auf ewig (?) unter seinem zweifelhaften Vergnügungspark – und ich bekomme mit Elaine den schönsten Lohn für meine Taten!



Schritt-für-Schritt-Lösung – oberaffig

Alle Schritte, die für die normale Lösung nicht notwendig sind, wurden mit (*) gekennzeichnet.

Kapitel 1:

Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Kanonenraum

- ☛ mit Wally, dem rothaarigen Piraten sprechen, bis er weinend zusammenbricht
- ☛ Plastikhaken vom Boden aufheben
- ☛ Ladestock von der Wand nehmen
- ☛ mit der Kanone die vier Piratenboote versenken
- ☛ aus dem Fenster schauen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☠ aus Haken und Ladestock Enterhaken bauen
- ☠ mit Enterhaken Treibgut (= Entermesser, Skelettarm) aufsammeln
- ☠ mit dem Entermesser Seil an der Kanone zerschneiden
- ☠ Kanone abfeuern

(Das Schiff fliegt in die Luft; Guybrush wird in die Schatzkammer geschleudert.)

Schatzkammer

- ☠ Beutel mit Spielgeld auflesen
- ☠ Ring (unter dem Beutel) nehmen
- ☠ mit Ring Glas von Bullauge aufschneiden

(Guybrush schwimmt an Land und steckt Elaine den Ring an, der sie in eine Statue verwandelt.)

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

- ☠ glühende Kohle (Glut) aufnehmen
- ☠ zum Schiffswrack (nach rechts) laufen

Sumpf

- ☠ im Innern Kaugummimaschine mit Spielgeld füttern
(Guybrush erhält eine Kaugummi-Packung.)
- ☠ Nadel aus Voodoo-Puppe nehmen
- ☠ Kleister aufheben (*)
- ☠ an der Krokodilszunge ziehen
- ☠ mit der Voodoo-Priesterin (detailliert) reden
- ☠ zur Stadt laufen

Stadt (Puerto Pollo)

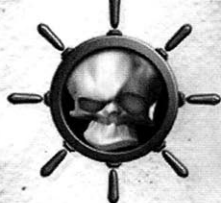
- ☠ am Limonadenstand eine Limonade kaufen
- ☠ Theater durch Nebentür betreten
- ☠ Tasche des Mantels öffnen (*)



- ☠ Handschuhe aus dem Mantel nehmen
- ☠ Mantel ansehen (*)
- ☠ die Schuppen (Läuse) vom Mantel nehmen
- ☠ Zauberstab nehmen
- ☠ Zauberstab auf den Zauberhut anwenden
(*Im Zauberhut erscheint ein Bauchredner-Buch.*)
- ☠ Buch nehmen
- ☠ mit dem Schauspieler auf der Bühne reden
- ☠ in die Frisörstube gehen
- ☠ mit allen Piraten reden
- ☠ den sauren Piraten (Halsabschneider Bill) zweimal drücken (*)
- ☠ Kieferknacker vom Boden aufsammeln
- ☠ die Läuse auf den Kamm des Frisörs setzen
(*Röchilieu verschwindet.*)
- ☠ auf den Behandlungsstuhl setzen
- ☠ Briefbeschwerer nehmen (*)
- ☠ Hebel am Stuhl betätigen
- ☠ Stuhl ganz nach oben fahren lassen
- ☠ Schere von der Decke nehmen
- ☠ zum Limonadenstand zurücklaufen
- ☠ in der Gasse rechts daneben Blüte mit Schere abschneiden
- ☠ Gestrüpp abschneiden

Jefarenbucht

- ☠ gelbes Schild lesen
(*Guybrush wird von einer Schlange verschlungen.*)
- ☠ Inventar (dreimal) aus dem Schlangenbauch nehmen
(*Guybrush erhält unter anderem Pfannkuchensirup und einen Reservierungsbeleg.*)
- ☠ Blüte in Pfannkuchensirup tränken, was Ipecac-Sirup ergibt.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☚ Ipecac-Sirup dem Schlangenkopf verabreichen
(Guybrush wird in hohem Bogen ausgespuckt und landet im Treibsand.)
- ☚ Dorn vom Strauch nehmen
- ☚ Schilfrohr abbrechen
- ☚ Briefbeschwerer-Stein mit Helium-Ballon verbinden
- ☚ Ballon anblasen
- ☚ aus Dorn und Rohr Blasrohr basteln
- ☚ mit Blasrohr Ballon zerplatzen lassen
(Guybrush kann sich mit Hilfe der Kletterpflanze befreien.)
- ☚ zur Stadt laufen

Stadt

- ☚ Gaststube betreten
- ☚ mit Wirt plaudern
- ☚ dem Wirt Kieferknacker geben
- ☚ dem Wirt Kaugummipackung geben
- ☚ mit der Nadel Kaugummiblase zerstechen
- ☚ Goldzahn aufsammeln



*Versucht nun Guybrush, die Gaststube zu verlassen,
nimmt ihm der Wirt den Goldzahn wieder ab. Guybrush muss ihm
dann erneut einen Kaugummi geben.*





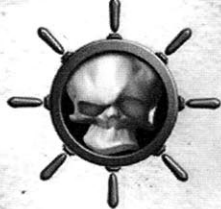
- ☛ (eigenen) Kaugummi essen (*)
(Im Inventar landet der gekaute Kaugummi.)
- ☛ Goldzahn in den gekauten Kaugummi geben (*)
- ☛ Heliumballon einatmen (*)
- ☛ Kaugummi mit Zahn kauen (*)
(Der Kaugummi schwebt nach draußen.)



Wenn sich Guybrush dabei nicht beeilt, entweicht das Helium aus seinem Mund und der Plan klappt nicht. Er kann jedoch immer wieder Helium einatmen.

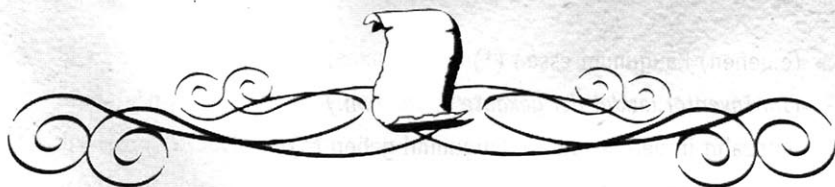


- ☛ Keksschneider und Kuchenform von der Theke nehmen (*)
- ☛ Butterkeks aus dem Fass nehmen
- ☛ Butterkeks essen (*)
(Im Keks sind Maden.)
- ☛ Maden auf das Hühnchen setzen (*)
(Die Maden fressen das Hühnchen auf.)
- ☛ Clubkarte vom Teller nehmen
- ☛ Stammgast drücken
- ☛ Brotmesser aus seinem Rücken ziehen
- ☛ vor der Gaststube Kuchenform mit dem Wasser aus der Matschpfütze füllen (*)
(In der Pfütze ist der Goldzahn.)
- ☛ in die Frisörstube laufen



MONKEY ISLAND 3+4

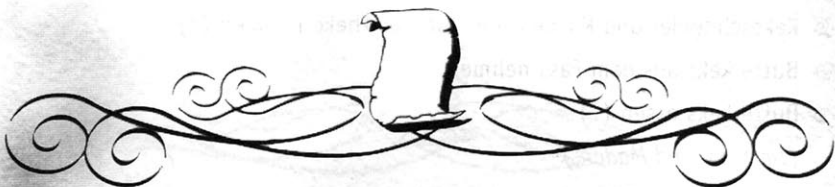
Das Piratenhandbuch



Das geht schneller durch die geheimnisvolle Tür nahe des Gestrüpps.



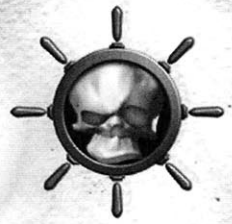
- ☛ Bill im Frisörladen den Goldzahn zeigen
- ☛ Edward van Helgen mit dem Handschuh schlagen
- ☛ mittlere Duellkiste schließen
- ☛ Banjokasten wählen
- ☛ merken, auf welcher Saite van Helgen seine Spielfolgen jeweils beendet
- ☛ diese Saite per Mausclick jeweils nachspielen (das erste Mal vier Saiten, das zweite Mal fünf Saiten, das dritte Mal sechs Saiten)



Edward van Helgen spielt drei Musikstücke:

Das erste besteht aus vier, das zweite aus fünf und das dritte aus sechs Versen. ()*

Guybrush muss genau hinsehen, auf welcher Saite jeder Versendet (zum Beispiel 3, 2, 2, 5). Wenn er an der Reihe ist, werden seine Verse selbständig mit Ausnahme der letzten Note gespielt. Guybrush muss dann sofort die richtige Saite (in der gleichen Reihenfolge) anklicken. Es empfiehlt sich, den Mauszeiger



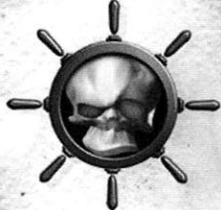
bereits während des Spielens auf die richtige Saite zu setzen, damit sie schnell angeklickt werden kann, sobald die Musik geendet hat. Das Duell wird so oft wiederholt, bis Guybrush alle Stücke fehlerfrei beherrscht. Dabei werden die Saiten zufällig ausgewählt.



- ☛ mit der Pistole das Banjo von Edward van Helgen erschießen
(Edward van Helgen respektiert Guybrush als Piraten. Beide kehren in die Frisörstube zurück.)
- ☛ zum Duellplatz laufen
- ☛ auf den Grashügel steigen
- ☛ Sägebock mit Brotmesser ansägen
- ☛ Rinnsal aus Rum mit Glut anzünden
- ☛ Keksschneider an »noch ein Gummibaum« anwenden (*)
(Guybrush erhält einen Gummistopfen.)
- ☛ den Frisörmeister Haggis McMutton bitten, Mitglied der Mannschaft zu werden
- ☛ Baumstamm-Wurf-Wettkampf mitmachen
- ☛ zur Cabaña laufen

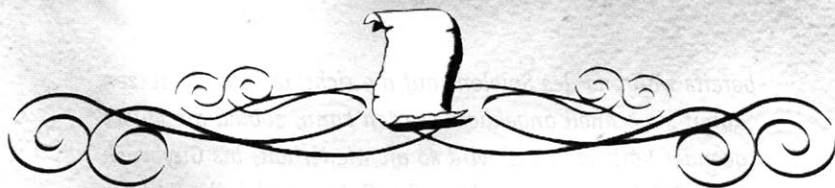
Cabaña (Brimstone Beach)

- ☛ dem Jungen Clubkarte zeigen
- ☛ dreimal ein Handtuch aus der Kiste nehmen
- ☛ Handtücher im Eiskübel benässen
- ☛ zum Sonnenanbeter laufen
(Guybrush springt zurück, da der Sand zu heiß ist.)
- ☛ mit Hilfe der nassen Handtücher über den heißen Sand laufen



MONKEY ISLAND 3+4

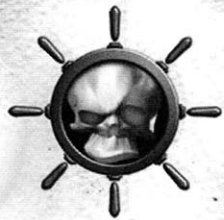
Das Piratenhandbuch



*Guybrush legt jedes Handtuch einzeln vor sich hin. Das muss schnell gehen
– trödelt er, verbrennen die Tücher im heißen Sand. Guybrush muss sich
dann erneut Handtücher besorgen.*



- ☛ den Krug vom Bauch des Sonnenanbeters nehmen
- ☛ zum Limonadenverkäufer gehen
- ☛ Krug des Sonnenanbeters gegen den bodenlosen Krug von der Theke austauschen (Benutze Krug mit Krug)
- ☛ Limonade bestellen
- ☛ den größeren blauen Krug nehmen
- ☛ blauen Krug mit der Farbe aus den Bottichen neben dem Haus füllen
- ☛ zur Cabaña zurücklaufen
- ☛ Handtuch nehmen
- ☛ Handtuch im Eiskübel benässen
- ☛ nasses Handtuch dem Jungen um die Ohren schlagen
- ☛ Speiseöl von der Theke nehmen
- ☛ zum sonnenden Agenten gehen (klappt diesmal ohne Handtücher)
- ☛ bodenlosen Krug dem Agenten auf den Bauch legen
- ☛ Farbe aus dem Krug in den bodenlosen Krug gießen
(Der Agent dreht sich auf den Bauch.)
- ☛ Öl auf den Rücken des Agenten gießen
- ☛ Karte vom Rücken abziehen



Jefarenbucht

- ☛ zum Ruderboot laufen
- ☛ Gummistopfen mit Kleister einschmieren (*)
- ☛ mit Gummistopfen Loch im Boot verschließen (*)
- ☛ mit dem Ruderboot zum Piratenschiff fahren
- ☛ an Deck gehen
(Guybrush wird erwischt und über die Planke geschickt.)
- ☛ mit dem Brotmesser Planke absägen
- ☛ an Deck gehen
- ☛ Tür öffnen
(Guybrush wird geteert und gefedert.)
- ☛ das Hähnchen-Restaurant besuchen
(Guybrush landet im Kochtopf auf dem Piratenschiff.)
- ☛ das Bauchrednerbuch auf den Affenkapitän anwenden
- ☛ Bullauge in der Kajüte öffnen
- ☛ Schiff durch das Fenster verlassen
- ☛ Theater durch den Nebeneingang betreten
- ☛ in der Garderobe nach oben steigen
- ☛ am Platz des Beleuchters Hebel umlegen und Knöpfe drücken

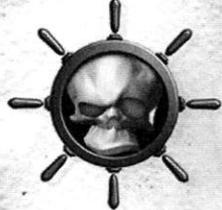


Die Knöpfe müssen Sie in einer bestimmten Reihenfolge drücken.

Schauen Sie dazu auf die Schatzkarte im Inventar.

Beginn ist die Mitte der Schalttafel, wo kein Knopf ist.

Arbeiten Sie sich nach der Anleitung der Karte durch und drücken



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Sie jeweils den richtigen Knopf. Die folgende Tabelle verrät die richtigen Knöpfe. Angegeben ist jeweils die Reihe (erste bis dritte) und die Position (links, Mitte, rechts). 3R meint also den rechten Knopf der dritten Reihe. (*)



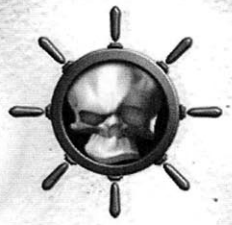
Südost	3R
Nordwest	1L
West	2L
Süd	3M
Ost	2R
Zwei Schritte Nordost	1R, 1R
Ost	2R
Südwest	3L

- ☠ nach unten laufen
- ☠ mit dem Hühnerfett die Kanonenkugeln (Reisekoffer) einschmieren
- ☠ auf der Bühne mit Hilfe der Schaufel Elaine ausgraben

Kapitel 3: Drei Laken im Wind

(Guybrush verliert im Kampf gegen Röchilieu die Seekarte.)

- ☠ harte oder einfache Variante der Seeschlacht wählen
- ☠ auf die Seekarte schauen
- ☠ jeweils ein Piratenschiff angreifen
- ☠ mit Piraten duellieren
- ☠ wenn Beute gemacht wurde, nach Plunder Island segeln, um Kanonen zu verbessern
- ☠ kennt Guybrush alle 16 Beleidigungen und die richtigen Antworten, greift er Röchilieu an, um die Karte zurückzuerobern



Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

(Die Seegurke strandet an der Küste von Blood Island.)

- ☼ Flasche mit Korken aufsammeln

Hotel

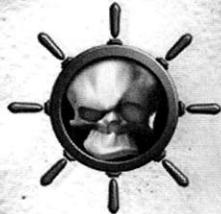
- ☼ Hotel betreten
- ☼ von der Wahrsagerin fünfmal die Karten legen lassen (»Sag mir mein Schicksal voraus!«) (*)
- ☼ Tarot-Karten aufnehmen
- ☼ Rezeptbuch von der Theke nehmen
- ☼ Rezeptbuch lesen (Seite 8)
- ☼ Kissen vom Barhocker abziehen

Friedhof

- ☼ zum Schuppen des Totengräbers laufen
- ☼ vom Grabstein Hammer und Meißel nehmen
- ☼ Haar vom Rücken des Hundes auflesen
- ☼ dem Hund den Butterkeks reichen
(Der Hund verschlingt die Süßigkeit, wobei er Guybrush beißt.)
- ☼ zum Strand (mit Anlegestelle) laufen

Strand

- ☼ Kissen auf den Felsen unter dem Baum mit dem Vogelnest legen
- ☼ Stamm des Baums mit dem Hammer bearbeiten
(Das Ei fällt auf das Kissen und Guybrush steckt es ein.)
- ☼ zum Leuchtturm im Süden laufen
- ☼ zur Windmühle laufen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Windmühle

- ☚ Pfefferschote (neben der Mühle) pflücken
- ☚ zum Hotel zurück

Hotel

- ☚ dem Barmann Ei, Hundehaar und Pfeffer geben
(Der Barmann genehmigt sich den Trink und ist wieder gesprächsbereit. Guybrush bekommt den Rest des Katermittels Rü-B-Frei.)
- ☚ Drink mit Schirm geben lassen (*)
(Guybrush erhält einen Regenschirm zu seinem Drink.)
- ☚ Rü-B-Frei mit Meißel öffnen
- ☚ in den Drink Rü-B-Frei geben
- ☚ leeres Glas (für die Trinkgelder) von der Theke nehmen
- ☚ »Drink mit Schuss« trinken
(Guybrush fällt um und findet sich in der Gruft wieder.)

Friedhof

- ☚ Sarg (rechts unten) mit dem Meißel öffnen
- ☚ Sargnägel abziehen
- ☚ Sarg in der Mitte mit dem Meißel öffnen
(Stan steigt heraus. Er gibt Guybrush eine Visitenkarte.)
- ☚ zum Hotel zurückkehren

Hotel

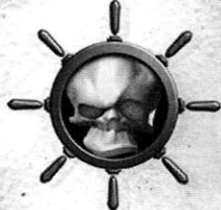
- ☚ in den ersten Stock gehen
- ☚ erstes Zimmer betreten
- ☚ Nagel in der Wand mit dem Hammer einschlagen
- ☚ Zimmer verlassen
- ☚ Nagel im Flur vom Fußboden aufheben
- ☚ Porträt nehmen (*)



- ☼ mit der Schere Gesicht aus dem Porträt schneiden (*)
- ☼ Porträt (ohne Gesicht) an die Tür heften (*)
- ☼ Zimmer erneut betreten (*)
- ☼ durch das Bullauge schauen (*)
(*Der Barmann kommt vorbei und studiert die Bilder.*)
- ☼ nächste Tür mit der Visitenkarte öffnen (*)
- ☼ Klappbett herunterziehen
- ☼ (Sarg-)Nägel in das Bett schlagen, um es zu befestigen
- ☼ Nagel (aus dem Flur) in das Bett schlagen
- ☼ Buch nehmen
- ☼ Buch (Familienchronik) lesen
- ☼ zum Barmann laufen
- ☼ dem Barmann weismachen, Familienmitglied zu sein (»Was wissen Sie über den verlorenen Ring von Blood Island?«, »Ich dachte, wenn ich sterbe, werde ich bei Ihrer Tante beerdigt.«, »Onkel Griswald, ich bin es!«)
- ☼ Spiegel von der Wand hinter der Bar nehmen (*)
- ☼ Gesicht in den Spiegelrahmen stecken (*)
- ☼ zu Stan in die Gruft laufen
- ☼ Versicherung abschließen
- ☼ Goldzahn als Bürgschaft hinterlassen
- ☼ zurück zum Barmann
- ☼ Drink geben lassen
- ☼ Rü-B-Frei in den Drink geben
- ☼ Drink trinken
(*Guybrush wird in der Familiengruft beerdigt.*)

Friedhof

- ☼ mit dem Gespenst Minnie Meistersuppe sprechen
- ☼ nach links zur Spalte laufen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

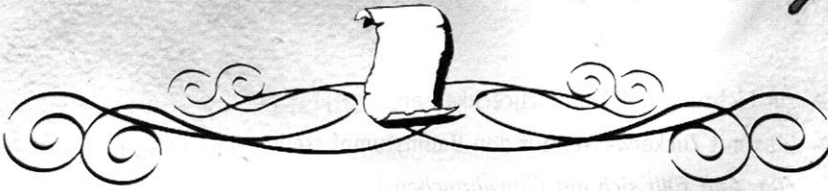
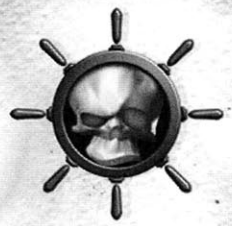
- ☠ Schädel Murray nehmen
- ☠ Brechstange nehmen
- ☠ durch die Spalte über dem Sarg schauen
- ☠ mit Mort, dem Totengräber, sprechen
- ☠ Skelettarm mit Kleister beschmieren (*)
- ☠ mit Hilfe des Skelettarms Laterne von Morts Tisch nehmen
- ☠ Laterne auf den Sargdeckel in der Gruft stellen
- ☠ Murray auf die Laterne anwenden
(Mort wird erschreckt und öffnet die Grufttür.)
- ☠ zum Hotel zurück

Hotel

- ☠ ins Hinterzimmer gehen
- ☠ Totenschein nehmen
- ☠ mit Hilfe des Meißels ein Stück Käse aus dem Käserad nehmen
- ☠ Magnet von der Kühlschranktür nehmen
- ☠ in den ersten Stock gehen
- ☠ das hintere Zimmer betreten
- ☠ mit der Brechstange das zugenagelte Loch an der Wand aufbrechen
- ☠ mit der Brechstange Nägel aus dem Bett entfernen
(Das Bett schnell nach oben; die Leiche fliegt durch das Loch in die Gruft.)
- ☠ in der Familiengruft Ring aufheben
- ☠ in der anderen Gruft Stan den Totenschein zeigen
(Stan gibt Guybrush einen Batzen Geld.)
- ☠ zum Dorf im Norden der Insel laufen

Dorf

- ☠ Tofublock vom Buffet nehmen
- ☠ vom Tisch gegenüber Messbecher nehmen
- ☠ mit Hilfe des Meißels in den Tofublock ein Gesicht ritzen



*Das funktioniert auch mit dem Holzbohrer,
der neben dem Messbecher liegt.*



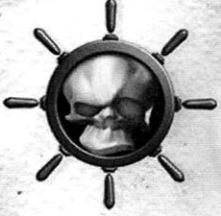
- ☼ Tofumaske aufsetzen
- ☼ zum Vulkan laufen
(Guybrush wird Zeuge einer einzigartigen Zeremonie.)
- ☼ Käse in die Lava werfen
(Der Vulkan bricht aus.)
- ☼ zum Schiffswrack laufen

Schiffswrack

- ☼ mit Haggis aushandeln, gegen Teer die Handlotion zu bekommen
- ☼ zur Hotel-Veranda laufen
- ☼ in den Kochtopf Käse geben
- ☼ Kochtopf mit dem gekochten Käse (= Teer) zu Haggis bringen
- ☼ Handlotion nehmen
- ☼ zu Elaine (Lichtung in der Nähe des Schiffswracks) laufen

Lichtung mit Elaine

- ☼ Elaines Hand (Ring) mit Handlotion beträufeln
- ☼ Diamantring abziehen
- ☼ zur Mühle laufen
- ☼ Regenschirm an die Windmühlenflügel hängen (*)
- ☼ leeres Glas mit dem Zuckerwasser aus dem Fass füllen
- ☼ Messbecher mit dem Zuckerwasser aus dem Fass füllen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☛ zur Lichtung mit Elaine zurückkehren
- ☛ Glas mit Zuckerwasser auf den Baumstumpf stellen
(Das Glas füllt sich mit Glühwürmchen.)
- ☛ Verschluss aufschrauben
- ☛ mit dem Meißel Löcher in das Glas stanzen
(Guybrush hat nun eine Laterne.)
- ☛ zum Leuchtturm laufen

Leuchtturm

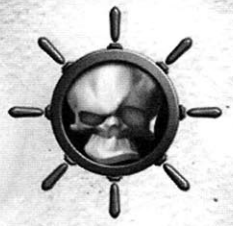
- ☛ mitgebrachten Spiegel anstelle des zerbrochenen Spiegels aufstellen (*)
- ☛ die Glühwürmchen-Lampe auf den Laternenhalter stellen
- ☛ zum Strand (Anlegestelle) laufen

Strand

- ☛ Nadel mit dem Kühlschrankmagneten magnetisieren
- ☛ Rasierseife-Flasche mit dem Mund öffnen (*)
(Ein Korken geht ab.)
- ☛ Nadel an den Korken stecken
- ☛ Korken in den Messbecher werfen
- ☛ dem Fährmann den eben erzeugten Kompass geben
- ☛ den Fährmann bitten, zur Totenkopfinsel zu fahren

Totenkopfinsel

- ☛ auf das obere Ende der Klippe steigen
- ☛ den Windenwart bitten, Guybrush herabzulassen
- ☛ während des Flugs den Regenschirm öffnen
- ☛ mit den Piraten Poker spielen
- ☛ die Tarot-Karten auslegen
(Guybrush gelangt in den Besitz des Diamanten.)
- ☛ zurück nach Blood Island
- ☛ zu Elaine laufen



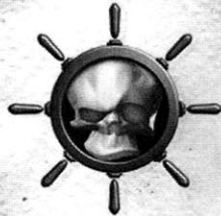
Lichtung mit Elaine

- ⚡ Diamant und Verlobungsring zusammensetzen
- ⚡ Diamantring Elaine an den Finger stecken
(Elaine wird wieder lebendig; beide geraten aber in LeChuks Gefangenschaft.)

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens

(Guybrush wird von LeChuck in einen Knaben verwandelt.)

- ⚡ Tür öffnen
- ⚡ mit dem großen Hund spielen (Alter erraten)
- ⚡ als Preis den Anker wählen
- ⚡ Kuchenform mit Rasierseife füllen, was eine Kuchenattrappe erzeugt (*)
- ⚡ Anker in der Kuchenattrappe verstecken (*)
- ⚡ Kuchenattrappe auf den Stapel Gebäck am Stand gegenüber geben (*)
(Guybrush bringt die Ratte dazu, mit der Kanone zu schießen. Das Loch wird frei.)
- ⚡ Tor am Stand öffnen
- ⚡ sich hinter das Loch stellen (Loch benutzen)
(Guybrush bekommt Gebäck ins Gesicht.)
- ⚡ den Hund sechsmal (!) anschubsen (*)
(Der Hund beißt Guybrush, während dieser dem Tier Fell herausreißt.)
- ⚡ zum Schneehörnchenstand gehen
- ⚡ Pfeffermühle von der Theke nehmen
- ⚡ ein Schneehörnchen kaufen
- ⚡ Hundehaar, Pfeffer und Gebäck in das Hörnchen geben
(Dadurch entsteht Rü-B-Frei.)
- ⚡ Hörnchen essen
(Guybrush erhält seine Größe wieder und landet im Wagen der Achterbahn.)



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

- ☛ an der ersten Station (Aufgehängter) aussteigen
- ☛ Seil nehmen und weiterfahren
- ☛ an der zweiten Station (Piratenschiff) Rumfass nehmen
- ☛ an der dritten Station (Folterbank) Öllampe öffnen (*)
- ☛ Flamme ausblasen (*)
- ☛ Flasche mit Öl nehmen
- ☛ an der vierten Station nach hinten laufen



An den vier Stationen sollte alles schnell gehen. Trödelt Guybrush, taucht LeChuck auf (außer direkt am Schneeffaffen) und Guybrush findet sich im Wagen wieder.



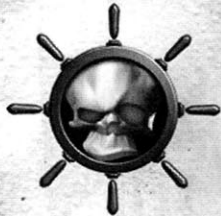
- ☛ dem Schneeffaffen das Rumfass unter den Arm klemmen
- ☛ Seil mit Öl tränken
- ☛ Seil am Rumfass befestigen
- ☛ nach unten an die Haltestelle laufen
- ☛ Pfeffermühle in die Hand nehmen
- ☛ wenn LeChuck kommt, ihn so schnell wie möglich mit Pfeffer anblasen
(LeChucks Niesen setzt die Lunte in Brand. Während Guybrush entkommt, begräbt eine Explosion den Piraten.)

MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Flucht von Monkey Island





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Allgemeines und Story

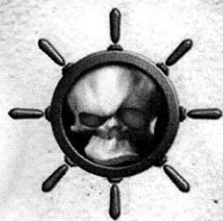
Kaum ein Computerspiel-Held erreichte einen solchen Bekanntheitsgrad wie der Piraten-Anwärter Guybrush Threepwood. Seine Abenteuer im Bemühen, ein echter Seeräuber zu werden und die schöne Elaine zu freien, gipfelten vor drei Jahren im dritten Teil. Für die nun erschienene Fortsetzung führte LucasArts eine Veränderung ein, die von der überwiegenden Anzahl der Spieler wohl als Verschlechterung angesehen wird: Obwohl sich für ein reinrassiges Adventure allein eine Maussteuerung empfiehlt, muss »Flucht von Monkey Island« mit der Tastatur oder einem Gamepad gespielt werden. Der Vorteil, das Gamepad – so eins vorhanden ist – bequem in den Schoß legen zu können, wiegt den Ärger, die Spielfigur mit den Pfeiltasten steuern zu müssen, wo früher ein Mausklick genügte, nicht auf.

Inhaltlich schließt der vierte Teil nahtlos an seinen Vorgänger an. Guybrush und Elaine kehren aus den Flitterwochen zurück und müssen feststellen, dass während ihrer langen Abwesenheit ein heftiger Kampf um die Herrschaft über die Insel entbrannt war – ein Unterfangen, das Elaine auf ihre und Guybrush auf seine Weise zu unterbinden versuchen ... Die Geschichte, der rote Faden, fängt die alte Atmosphäre gut ein, hat aber zugunsten der Rätsel traditionell wirre Details.

Zuviel des Guten erscheinen uns die inhaltlichen Übereinstimmungen mit den Vorgängern. Das Organisieren von Schiff und Crew und vor allem die mehrfachen Duelle durch Ausstoßen von Beleidigungen – das ist bereits allzu gut bekannt und zeigt allmählich Ermüdungserscheinungen. Hingegen sind die Anspielungen auf die früheren Teile außerordentlich gelungen; der einzigartige Humor erschließt sich aber oftmals nur denen, die den Inhalt der Vorgänger kennen.

»Flucht von Monkey Island« wurde liebevoll ins Deutsche übertragen. Guybrush wird, wie im Vorgänger, gekonnt von Norman Matt gesprochen, der den Hauptteil der rund 10.000 Textzeilen mit Bravour übernommen hat.

Anders als der zweite und dritte Teil, lässt sich der vierte Teil nur in einem Schwierigkeitsgrad spielen. Wie generell bei Adventures von LucasArts üblich, gibt es keine Sackgassen. Sie können Teilaufgaben in verschiedener Reihenfolge erledigen. Falls Sie einmal feststecken, so empfiehlt es sich, zunächst eine andere Aufgabe anzugehen. Wichtigste Regel bei Adventures: Reden Sie mit allen Figuren und über alle Themen. Manchmal enthält ein scheinbar unwichtiger Satz einen Hinweis für das weitere Vorgehen.



Obwohl Sie in »Flucht von Monkey Island« nicht stecken bleiben können, sollten Sie regelmäßig abspeichern. Jeder Spielstand nimmt rund 400 Kbyte in Anspruch und wird im Verzeichnis SAVES abgelegt. Auf unserer Website www.mogelpower.de können Sie sich Spielstände herunterladen, um nach einem Verlust Ihrer Dateien nicht wieder von vorn anfangen zu müssen.

Der Spielstart

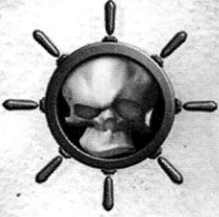
»Flucht von Monkey Island« wird auf zwei CDs ausgeliefert; nach ungefähr der Hälfte des Spiels müssen Sie die zweite Scheibe einlegen, es sei denn, Sie entscheiden sich für die vollständige Installation. Sehr detaillierte Hinweise zur Installation und zur Lösung möglicher Probleme finden Sie in den Dateien README.RTF und MONKEY.RTF im Ordner INSTALL, sodass wir nicht näher darauf eingehen.

Die erste deutsche Version weist einige Fehler auf. Einige Spieler klagen über häufige Abstürze; manche Texte blieben in Englisch, an manchen Stellen fehlt die Sprachausgabe. Es ist damit zu rechnen, dass LucasArts Updates zur Verfügung stellen wird; prüfen Sie für ungetrübten Spielspaß, ob es bereits Patches für Ihre Version gibt (www.lucasarts.com, www.electronic-arts.de).

Da »Flucht von Monkey Island« ausschließlich mit der Tastatur bedient wird, sollten Sie sich über die Tastenbelegung informieren. Sie ist in der Beschreibung zu finden; undokumentierte Tasten sind:

Strg + T	Untertitel/Sprache an/aus
Strg + J	Joystick an/aus
Strg + M	Kameramodus
Strg + Alt + W	Spielende, Credits anzeigen
Strg + Alt + Q	Spielende
Strg + Alt + R	Spiel neu starten

Merken Sie sich, dass Sie mit **F1** ins Menü gelangen, dass Sie mit der **Umschalt** / **Shift**-Taste rennen, und testen Sie, mit welcher der beiden Steuerungsmöglichkeiten (figurabhängig, kameraabhängig) Sie besser zurechtkommen. Und probieren Sie mal mehrfach, den Multiplayer-Modus zu aktivieren ...



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Die ausführliche Lösung

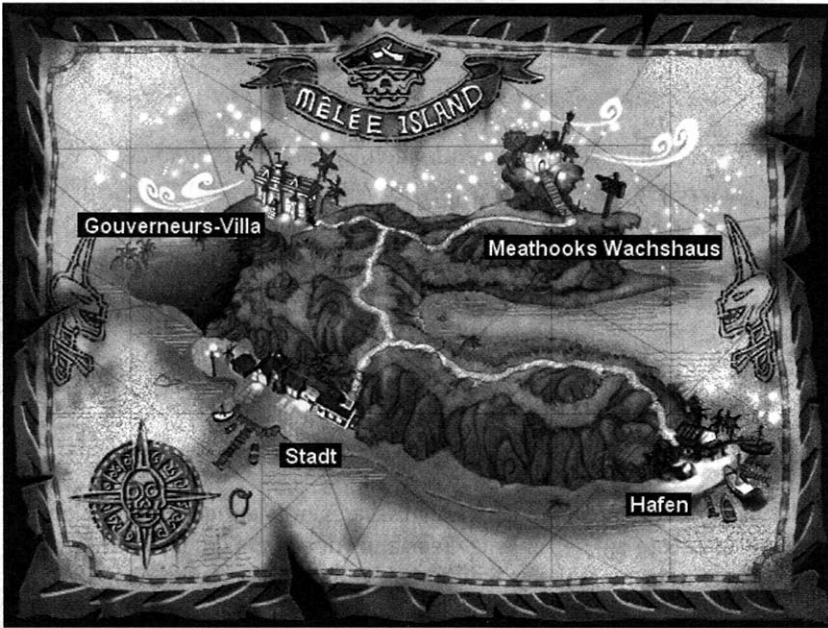
Bei dieser Lösung haben wir uns bemüht, einen möglichst effektiven Weg einzuschlagen. Wenn Sie ganz ohne Lösung spielen, müssen Sie viele Orte mehrfach besuchen – einmal um zu erfahren, was Sie dort machen müssen, beim zweiten Mal mit dem richtigen Gegenstand, der zur Erfüllung der Aufgabe notwendig ist. Hier haben wir uns oftmals den ersten Besuch erspart. Mitunter müssen aber Umwege sein. So kann Guybrush mit Leuten über bestimmte Themen oft nur reden, wenn dieses Thema bereits an anderer Stelle angeschnitten wurde.

Prolog

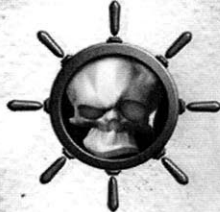
Guybrush! Der schrille Ruf meiner Liebsten riss mich aus meinen Träumen und brachte mich unsanft in die Realität zurück. Ich war hilflos, festgebunden am Mast. Wie freikommen? Ich sah mich um. Vielleicht könnte ich mich mit Hilfe der glühenden Kohlen im Becken befreien, vielleicht könnte ich sogar die geladene Kanone abfeuern... Mit dem Fuß stieß ich gegen das Becken, wodurch die Kohlestückchen zu Boden fielen. Mit dem Fuß klaubte ich mir ein Stück des heißen Gutes und drehte mich, während ich es auf meinen Füßen balancierte, zur geladenen Kanone. Ich stieß die Kohle gegen die Kanone, was die Lunte entfachte. Die Kanonenkugel war die Rettung. Sie brachte das feindliche Schiff zum Versinken...



Akt 1: Was tun auf Mêlée Island, wenn du tot bist

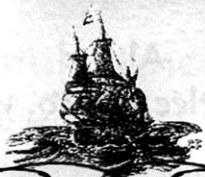


Irgendwas war anders. Alle waren verschwunden und ein wunderlicher Kerl versuchte, unser Heim zu zerstören, angeblich, weil Elaine tot sei. Elaine verlangte, dass ich mich um die Zerstörung des Hauses kümmern und nach Lucre Island segeln solle. Ich erfuhr vom Katapultisten, dass er bisher nur den Kak-tus treffen konnte. Am Katapult ließ sich zunächst nichts ausrichten und so schlenderte ich zur Stadt zurück. Vielleicht gab es dort etwas, um den Hunger des Schützen zu stillen und ihn somit zu einer Pause zu bewegen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

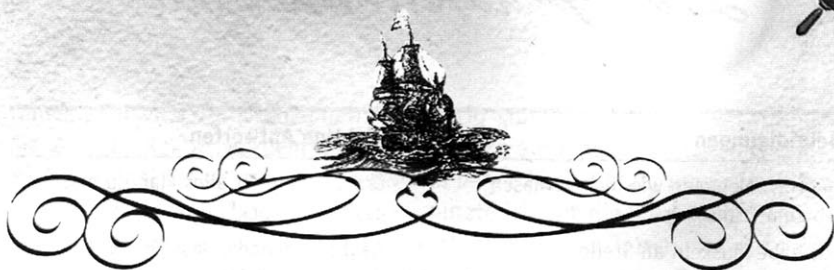
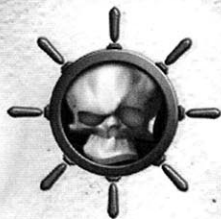


HINWEIS:

Die Scumm-Bar hat ihren Namen von der Abkürzung des Parser-Systems (*Scriting Utility for Maniac Mansion*), auf dem die ersten Adventures von LucasArts wie *Maniac Mansion*, *Zak McKracken* und *The Secret of Monkey Island* basieren. LucasArts baut viele dieser Insider-Gags in seine Spiele ein.



In der Scumm-Bar entdeckte ich etwas Essbares, was mir geeignet schien: Im hinteren Teil döste ein betrunkenen Seemann vor einem Körbchen mit **Brezeln**; über ihm schwebte ein blauer Ballon. Leider gab er mir davon nichts ab. Ich brachte die beiden Dart-Spieler dazu, sich den Ballon als Ziel auszusuchen. Die Zerstörung des Ballons ließ den Mann zusammenbrechen. Unbehelligt konnte ich nun zu den Brezeln greifen. Da die Dart-Spieler offenbar nicht in Frage kamen, mich bei meiner Reise zu begleiten, musste ich mich wohl anderweitig umsehen. Am Fenster saß ein verwegener Seemann, der sich mir als Ignatius Käse vorstellte. Er befürchtete, dass seine Bar von einem Australier übernommen würde, wäre aber bereit, mich nach Lucre Island zu begleiten, sollte ich ihn im **Beleidigungsarmdrücken** besiegen. Nach einigen erfolglosen Versuchen hatte ich den Sieg in der Tasche und mein erstes Crew-Mitglied.



So gewinnt Guybrush das Beleidigungsarmdrücken

Beim Armdrücken werfen sich Guybrush und sein Gegner gegenseitig Beleidigungen an den Kopf. Für jede Beleidigung gibt es nur eine richtige Reaktion. Reagiert der Gegner richtig, verliert Guybrush und der Gegner ist an der Reihe. Reagiert der Gegner falsch, was man an Verlegenheitsantworten erkennt, verliert er den Part und Guybrush darf erneut beginnen. Wurde eine Partei dreimal besiegt, ist der Kampf entschieden. Guybrush kann nur ihm bekannte Beleidigungen und Antworten verwenden. Am Anfang wird er deshalb einige Rückschläge hinnehmen müssen, um Käse die richtigen Reaktionen zu entlocken.

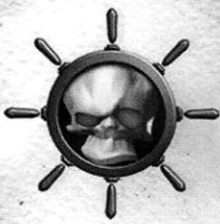
Er muss seine Antworten daher gut abwägen:

▲ Stellt er eine Frage, für die ihm die Antwort fehlt, wird er von Käse vermutlich die richtige Reaktion hören, aber er verliert diesen Zug.

▲ Stellt er eine Frage, die dem Gegner vermutlich unbekannt ist, verbessert er seine Chancen auf einen Sieg, lernt aber nichts.

Egal, ob Guybrush ein Duell verloren oder gewonnen hat, er kann Käse unendlich oft wieder zum Armdrücken einladen, um dazuzulernen.





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Beleidigungen

Ungh ... Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück.

Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.

Gib auf oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.

Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht!

Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.

Aargh ... ich zerreiße deine Hand in eine Million Fetzen.

Aaagh ... hey, schau mal da drüben!

Aargh ... ich werde deine Knochen zu Brei zermahlen.

Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

Ungh ... Gibt es auf dieser Welt 'ne größere Memme als dich?

Ungh ... Du bist das hässlichste Wesen, das ich jemals sah ... grr.

Ungh ... Viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.

Ungh ... Ich hab' mit diesen Armen schon Kraken bezwungen.

Ungh, ha ... Sehe ich da Spuren der Angst in deinem Gesicht?

Richtige Antworten

Grrr ... Dann ist alles klar, du bist deshalb so dick!

Aagh! Zu schade, dass keiner davon in deinen Armen ist.

Ungh, wenn ich mit dir fertig bin, brauchst du 'ne Krücke!

Ungh ... dafür hab' ich in der Hand nicht die Gicht!

Aagh! Das sind große Worte für 'nen Kerl ohne Grips!

Grrrrgh! Ich wusste gar nicht, dass du so weit zählen kannst. Aargh!

Ungh! Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe!

Aagh! Ich werde mich wehren, bis die Griffel dir qualmen!

Aagh! Behalt sie für dich, sonst bekomm' ich noch Pusteln.

Ungh ... Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.

Ungh! Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich?

Ungh. Mit Ausnahme von deiner Frau, so viel ist klar!

Ungh! Unglaublich erbärmlich, das sag' ab jetzt ich!

Ungh! Und Babys wohl auch, na, der Witz ist gelungen.

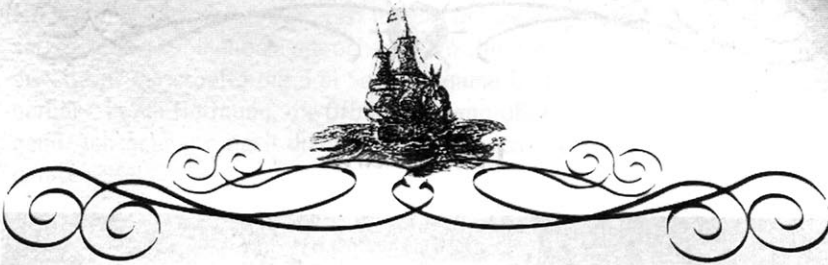
Ungh! Ha, ha! Das ist ein Lachen, du schwächlicher Wicht! Aargh!

Ich warf einen letzten Blick auf die Dart-Schützen und schlenderte nach draußen, in Richtung Hafen. Neben dem Grogautomaten lag ein **Reifenschlauch**, den ich einsteckte. Ich plauderte mit der Hafenmeisterin. Alle Versuche, ein Schiff zu bekommen, fruchteten nicht, sie verlangte eine Berechtigung. So entschied ich mich, wieder zu unserer – von der Zerstörung bedrohten –



Gouverneursvilla zurückzukehren. Wehmütig starrte ich auf die ehrwürdigen Mauern. Der Kaktus vor dem Haus brachte mich auf eine Idee: Ich brachte den Reifen am Kaktus an und gab die Brezeln dem Katapultisten, um ihn vorübergehend abzulenken. Seine Essenspause nutzte ich, um die Steuerung des Katapults zu verstellen. Als der Mann das Geschütz wieder in Betrieb nahm, schleuderte es einen Steinbrocken gegen den Kaktus, der dank des Reifens zurückprallte und das Katapult zerstörte.

Elaine teilte mir mit, dass sie tatsächlich für tot erklärt worden sei und dass ein neuer Gouverneur gewählt werden sollte. Nach einer unliebsamen Unterhaltung mit dem schmierigen Charles L. Charles betrat ich das Haus. Auf der Kommode links neben dem Fenster lag ein Regierungsschreiben, das sich bei näherer Betrachtung als **Arbeitsvertrag** entpuppte. Das könnte mir bei der Suche nach einer Mannschaft nützlich werden...



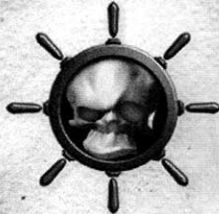
HINWEIS:

Nicht zu verwechseln mit dem »Vertragsformular für Regierungsjob« auf dem großen Schreibtisch, an dem Elaine arbeitet!



Ich überreichte Elaine den Vertrag, damit sie ihn signierte, und erzählte ihr von meinem Problem, an ein Schiff zu gelangen. Elaine half mir mit dem **offiziellen Gouverneursiegel** aus.

Wieder in der Stadt, traf ich auf Carla und Otis, die alte Crew meiner ersten Reise nach Monkey Island. Zunächst verstellten sie sich, doch mein scharfer Verstand ließ sich nicht täuschen. Ein lauer Regierungsjob war Lockmittel genug, um sie zu einer zweiten Fahrt mit mir zu überreden. Am Hafen zeigte ich der Hafenmeisterin mein Siegel. Das verhalf mir zu einem Schiff.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

Carla und Otis sprechen von Abenteuern aus dem ersten Monkey-Island-Spiel. Guybrush kann in der Stadt außerdem mit der Voodooante (International House of Mojo) sprechen. Um sie herbeizurufen, muss er den Finger der großen Hand ziehen. Er erhält einige Hinweise, die hilfreich, für den Spielverlauf jedoch nicht notwendig sind.



Lucre Island



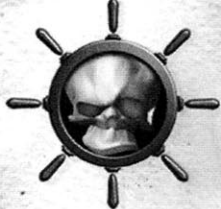


Ich wies meine Crew an, das Schiff zu bewachen, und begab mich in die Anwaltskanzlei von WTD. Dort beauftragte ich die Anwälte, sich um die Rettung des Hauses zu kümmern. Sie überreichten mir einen **Brief** von Elaines verstorbenem Großvater. Darin teilte er mit, dass sich in der Bank eine Nummertruhe der Familie befände. Diese enthielte unter anderem den Kaufvertrag für das Anwesen sowie den Schlüssel für die Ultimative Beleidigung.

Ich lief zur Bank und bat die Angestellte, mir die **Nummertruhe** auszuhändigen. Während ich mit ihrem Inhalt beschäftigt war, überstürzten sich die Dinge: Ich wurde mitten im Tresorraum überfallen und um die Kiste beraubt. Mir blieb nur ein **altes Schwert**. Ob ich mich damit befreien konnte? Ein Versuch war es wert ... Ich sammelte außerdem die drei **Seeschwämme** und das **Taschentuch** des Räubers auf; das würde mich sicher auf seine Spur bringen. Im geöffneten Safe befanden sich ferner eine **Musikbox** sowie eine **Flasche Grog**.

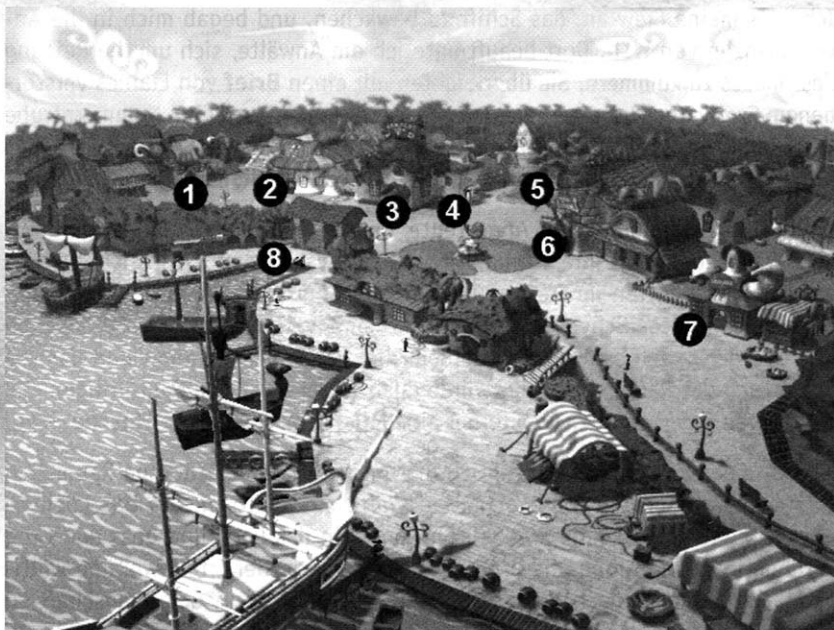
Mit Hilfe des Schwertes zerbrach ich die untere Angel der Tür zum Raum. Ich setzte die – nunmehr abgebrochene – Waffe am Spalt an, um das Loch zu erweitern. Ich stopfte die drei Seeschwämme in das Loch und goss den Grog darüber, in der Hoffnung, die Öffnung zu vergrößern. Der Erfolg war überwältigend. Ich gelangte nach draußen ... um gleich wieder in Gefangenschaft zu geraten.

Der Inspektor ließ mich frei, vorübergehend. Er wollte von mir drei Dinge als Beweis für meine Unschuld: den Täter, den Beweis, dass er am Tatort war, und den Beweis, dass er die Tat begangen hat. Vorher dürfte ich die Insel nicht verlassen. Wohlan.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



Legende dazu:

1 Prothesen-Paradies

2 Bank

3 Anwaltskanzlei

4 Haus Wohlgerüche/Parfumstand

5 Haus der Stöcke

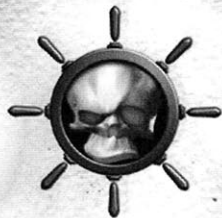
6 Gerichtsgebäude/Gefängnis

7 Köderladen

8 Schachspieler

Ich nahm die **Dose Hühnerschmalz**, die in der Ecke lag, als kleine Entschädigung für die Freiheitsberaubung und lief nach draußen. Sonne! Licht! Luft! Um den modrigen Kerkergeruch loszuwerden, schlenderte ich zum Prothesen-Paradies. Der Verkäufer könnte anhand des Taschentuchs den Bankräuber identifizieren, doch eine Erkältung beeinträchtigte seinen Geruchssinn. Da war guter Rat teuer. Draußen schnüffelte ich selbst mehrmals an dem Taschentuch und stellte fest, dass es nach

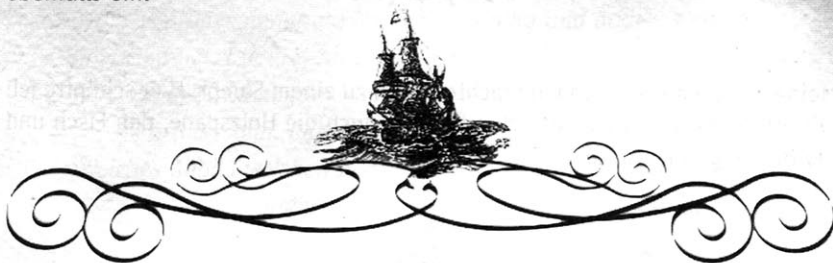
- geräuchertem Fisch
- einem Strauß Blumen in einer Jauchegrube
- Fischrotz
- Moorleiche
- Schweiß von Achselhöhlen eines Holzfällers



roch. Ich überlegte mir, dass ich Daves Hilfe trotzdem in Anspruch nehmen könnte, wenn sich der Geruch des Taschentuchs verstärken ließe. Den Anfang könnte ein geeigneter Behälter machen. Ich lief zum Parfumstand und nahm einen **leeren Zerstäuber** vom Haufen. Hugo stellte mir sein **Spezialparfum Eau de LeChuck** vor, von dem ich mir eine Flasche nahm. Den leeren Zerstäuber füllte ich am Brunnen mit **Wasser**.

Aus dem Haus der Stöcke sammelte ich **Holzspäne**. Freddie, der Verkäufer, meinte, bei dem nasenlosen Räuber müsse es sich um Pegnose Pete handeln, der in den Sümpfen leben würde. Er hätte wohl seine Nase durch eine Ente verloren.

Im Köderladen nahm ich mir von dem **kostenlosen Fisch**. Als ich den Laden verließ, schnatterte mich die **Ente** an. Was soll's, ich steckte sie kurzerhand ebenfalls ein.

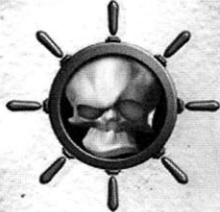


HINWEIS:

Guybrush sollte rund ein Dutzend Mal den Befehl »Verwende Ente« probieren, um einen kleinen Gag zu erleben.



Ich schaute mir die Insel näher an und gelangte zu einer Unheil verkündenden Villa. Vor dem Furcht erregenden Springbrunnen langweilte sich eine **Blume**, die ich pflückte.



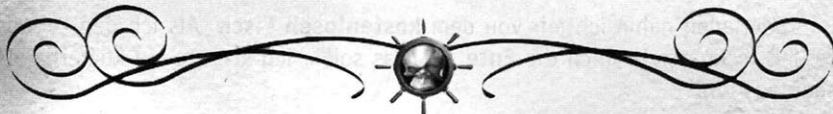
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

Dieser Villa wird Guybrush später noch einmal einen Besuch abstatten.
Dabei erfährt er, dass Mandrill dort wohnt. Zunächst muss Guybrush
nicht ins Innere.



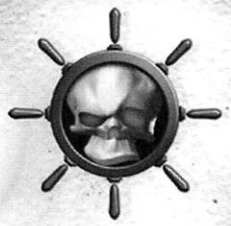
Meine weiteren Erkundungen brachten mich zu einem Sumpf. Hier schöpfte ich
mir etwas Wasser in meine Parfumflasche. Auch die Holzspäne, den Fisch und
die Blume gab ich dazu.



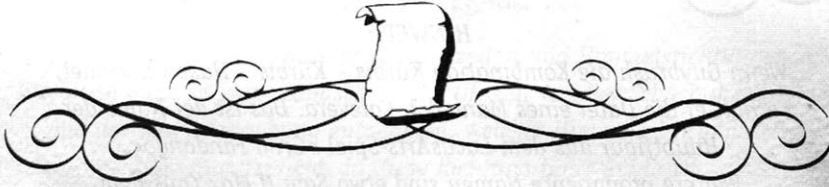
HINWEIS:

Guybrush kombiniert im Inventar-Bildschirm mit der Taste **U**
zwei Gegenstände miteinander. Am Schluss musste Guybrush
feststellen, dass das selbst gemachte Parfum genauso riecht
wie das Taschentuch, nur stärker.





Mit dem gedopten Geruch begab ich mich erneut zu Dave, dem Prothesenverkäufer. Ich sprühte ihn an und er nannte mir daraufhin den passenden Namen. Außerdem erklärte er mir, wie ich den Verwender des Duftes finden könnte.



Der Weg zum Bankräuber

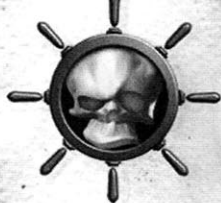
Der von Dave genannte Name ist zufällig und ändert sich von Spiel zu Spiel. Die drei Anfangsbuchstaben des Namens – etwa TEE bei Tazman E. Eddington – ergeben den Code für das automatische Karteisystem, das den Weg zum Räuber weisen würde.

Welches Abbild welchen Buchstaben entspricht, erfährt Guybrush durch Ausprobieren. Wir nehmen ihm die Arbeit ab:

A-D	Hase
E-H	Baum
I-M	Kürbis
N-S	Affe
T-Z	Banane

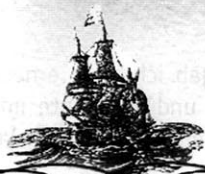
Der Code für den Namen Tazman E. Eddington ist also Banane – Baum – Baum. Guybrush muss diesen Code wählen, um die Koordinaten zum Haus zu erhalten.





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

Wenn Guybrush die Kombination Kürbis – Kürbis – Hase verwendet, erhält er die Datei eines Manuel J. Calevera. Das ist der Name der Hauptfigur aus dem LucasArts-Spiel »Grim Fandango«.

Weitere prominente Namen sind etwa Sam N Max (aus dem gleichnamigen Spiel von LucasArts), Obi W Kenobi (aus Krieg der Sterne) oder Henry J. Jones (Indiana Jones), Jack D. Ripper (Jack the Ripper), Franky T. Freakenstein (Frankenstein), Salvador Z. Dali (der Maler), Timmy Z. Monkey (Timmy, der Affe) und Val Z. Skilmer (Val Kilmer, der Schauspieler). In der englischsprachigen Version des Spiels heißt das Karteisystem übrigens File-o-Matic.



Sinnierend blickte ich auf die **Kunsthände** in der linken Kiste. So eine könnte ich vielleicht gebrauchen. Dave war allerdings nicht damit einverstanden, dass ich mich an seinem Gut bereicherte. Da er Ohren hatte wie ein Luchs, musste ich ihn aufs Kreuz legen: Ich ließ die Musikbox spielen, sodass mein Diebstahl überhört wurde.

Auf der Wegbeschreibung zu Pegnose Pete waren Uhrzeiten eingetragen. Offenbar brauchte ich noch einen Zeitmesser. Ich hatte bereits einen gesehen. Und so begab ich mich wieder zum Hafen, zu den zwei Schachspielern. Ich erfuhr von dem Korpulenten, dass sein Partner eine Schwäche für Brittany zeigte. Ich lenkte den rechten Spieler so lange mit meinen Andeutungen über die Bankangestellte ab, bis er die Konzentration verlor und das Spiel letztendlich in einer Katastrophe mündete. Während die beiden sich stritten, nutzte ich die Gelegenheit, um die **Schachuhr** einzustecken. Ich begab mich zum Sumpf, stellte die Uhr auf das Floß und ruderte los. Als Richtung diente mir die Anleitung aus dem Karteisystem.



So findet man Pegnose Pete

Die Wegbeschreibung besteht aus Uhrzeiten und Himmelsrichtungen. Guybrush muss in jedem Bildschirm die Uhrzeit von der Schachuhr ablesen und der Wegbeschreibung entnehmen, welcher Himmelsrichtung diese Uhrzeit entspricht. In diese Richtung fährt Guybrush.

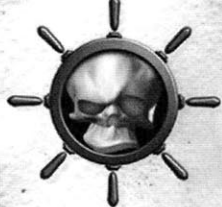
Am Tor, wo Guybrush sich selbst begegnet, nimmt er den Schlüssel und fragt das andere Ich, was er damit tun solle. Außerdem erhält er zwei Gegenstände (zwei von: Pistole, Gummihuhn, Seil). Bevor Guybrush das Tor öffnet, prüft er, ob das andere Ich wirklich er ist.

Die genannte Antwort, eine Zahl, merkt sich Guybrush. Nach dem Öffnen des Tors erhält er einen dritten Gegenstand. Wenn das andere Ich verschwunden ist, setzt Guybrush seine Reise laut Wegbeschreibung fort.

Einige Bilder weiter ist Guybrush in der Rolle des anderen Ich (auf der anderen Seite des Tors) und muss den genauen Handlungsablauf von vorhin wiederholen. Zuerst Schlüssel an Guybrush geben, dann die Frage nach der Verwendung des Schlüssels mit der gleichen Antwort beantworten, die ersten beiden Gegenstände in der gleichen Reihenfolge an Guybrush geben, die Frage nach der Zahl ebenso richtig beantworten.

Daraufhin wird das Tor aufgeschlossen und Guybrush setzt die Fahrt laut Wegbeschreibung fort.





MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



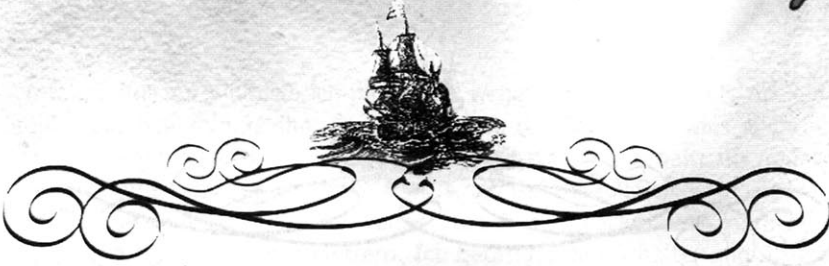
HINWEIS:

Auf einem Bildschirm im Sumpf sind im Hintergrund schemenhaft die Umrisse eines X-Wings zu sehen.



Am Haus von **Pegnose Pete** belauschte ich ein sehr interessantes Gespräch zwischen ihm und seinem Komplizen Mandrill. Nachdem Letzterer gegangen war, strich ich das Hühnerfett auf die Fußmatte vor der Tür und setzte die Ente in das Fenster. Der Plan war erfolgreich: Der Vogel verängstigte Pegnose Pete so sehr, dass er hinausstürzte und auf dem Fett ausrutschte, was ihn in meine Hände brachte. Der Inspektor war aber noch nicht ganz zufrieden; der Überfall würde nicht Petes üblichem Vorgehen entsprechen. Also war es an mir, weitere Beweise aufzutreiben ...

Ich lief zur Bank. Vor dem Gebäude befand sich ein Kanalisationsloch. Mit Hilfe des Schwerts hebelte ich den **Gullideckel** aus und nahm ihn mit. Auf dem Weg zum Prothesenparadies las ich, was auf dem Deckel stand – drei Namen waren eingeritzt. Ich sprach mit Dave und fragte ihn nach einer Gratisprothese, woraufhin er eine Geschichte erzählte. Ich setzte die richtigen Namen ein, die auf dem Gullideckel standen, und erhielt eine **Kunsthaut**.



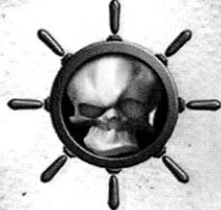
HINWEIS:

Die Namen erfährt man erst, wenn man im Prothesengeschäft auf den Gullideckel schaut. Um alle drei Namen zu erfahren, mussten wir den Deckel mehrmals betrachten und, während Guybrush liest, die **[Entf]**-Taste (Überspringen) drücken. Möglicherweise handelt es sich hier um einen Programmfehler. Auch die Geschichte selbst wurde uns in der deutschen Version des Spiels nicht erzählt, was allerdings nicht weiter schlimm ist.

Durch das Einsetzen falscher Namen erhält Guybrush weitere Gratisprothesen, die sich als nutzlos erweisen.



Die Haut spannte ich über den Gulli, um sie als Trampolin zu benutzen. Auf diese Weise gelangte ich in das obere Fenster der Bank. Ich stieg die Leiter nach unten und zog an der Kette, um das Licht einzuschalten. Als ich mich umsah, fiel mir ein lustiger Schatten an der Wand auf. Ich stieg wieder nach oben und lief die Galerie entlang, um die Quelle des Schattens aufzudecken: eine **Nase**. In diesem Moment kam der Inspektor; allein die Nase genügte ihm nicht als Beweis. Bevor ich den Raum verließ, nahm ich die **ScupperWare-Dose** vom Tisch. Im Köderladen füllte ich den Behälter mit kostenlosem **Köder** auf; ...



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

Das funktioniert nicht auf direktem Weg; Guybrush muss den Köder erst nehmen und dann im Inventar-Bildschirm in die Dose geben.



... so blieb er länger frisch. Der **Termitenzirkus** daneben hatte es mir angetan, doch der Verkäufer verbot mir, die Tiere zu stören. Meiner Handprothese konnten sie allerdings nicht widerstehen.

Inzwischen war es an der Zeit, Mandrills Villa erneut einen Besuch abzustatten. Der Eigentümer empfing mich unfreundlich. Wie konnte ich ihn nur dazu bringen, mich zur Beute zu führen? Ich wusste, dass er das LeChuck-Parfum hasste. Nach dem eher fruchtlosen Gespräch sprühte ich den Duft auf eines der ausgestopften Tiere, was Mandrill aufbrachte. Wütend zerbrach er seinen Stock – nun musste er in die Stadt, um ihn zur Reparatur zu bringen. Ich meinerseits lief ebenfalls zum Haus der Stöcke, wo ich Mandrills Gehhilfe mit den Termiten versah. Kurz darauf kam Mandrill wieder, um seinen Stock abzuholen.



HINWEIS:

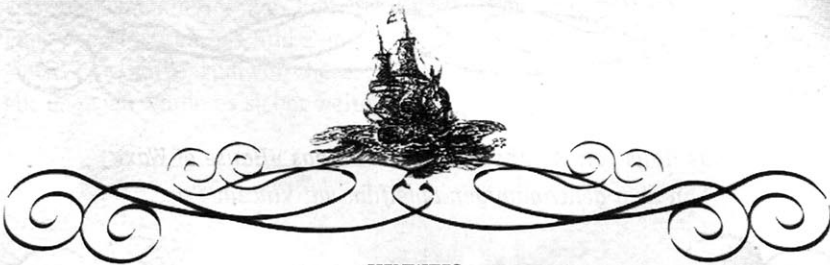
Es ist möglich, Mandrill zu einem Fechtkampf herauszufordern. Guybrush kann aber das Duell nicht gewinnen, da er keine neuen Beleidigungen lernen kann.





Ich folgte ihm zur Villa, wo ich ihn erneut wegen des Banküberfalls zur Rede stellte. Das beunruhigte ihn. Er schaute nach der Beute und wies mich an, derweil auf ihn zu warten. Doch die Termiten taten ihre Arbeit; ihr Appetit hinterließ eine Spur, der ich folgen konnte. Ich lief zur anderen Seite des Wassers, zur Halbinsel, wo ich einen versteckten Weg entdeckte. Dort konnte ich nach unten in eine Kammer klettern. Ich betätigte den Schalter und öffnete dadurch den Vorhang. Doch die Beute war im Moment außer Reichweite; ich musste einen anderen Weg finden.

Ich stieg nach oben, sprang ins Wasser und tauchte auf den Grund. Als Leuchtfische vorbeischwammen, lockte ich sie mit Hilfe des Köders aus dem ScupperWare-Behälter an. Sie schwammen in den Behälter, den ich wieder verschloss, um daraus eine passable Lampe zu basteln. Das Licht wies mir den Weg zu einer Geheimtür. Dahinter befanden sich die **Beute** sowie eine **Schraube**. Beides nahm ich selbstverständlich an mich, um es dem Inspektor zu bringen.



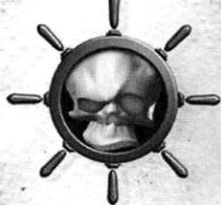
HINWEIS:

Guybrush kann genau zehn Minuten unter Wasser verbringen, dann taucht er selbstständig wieder auf. Das ist ein Gag, der sich auf den ersten Teil der Monkey-Island-Serie bezieht, wo es ein ähnliches Tauchabenteuer gibt.



Akt 2: Komm auf die Seekuh

Elaine empfahl mir, mich bei der Voodoo-Lady umzuhören – ein Rat, dem ich folgte. Einer der Finger der riesigen Hand ermöglichte mir eine Audienz mit der Damè. Sie gab mir Auskunft über die **Ultimative Beleidigung**; ihre Magie brachte mich in den Besitz von Elaines Hochzeitsgeschenken: ein Paar **Ohr-**

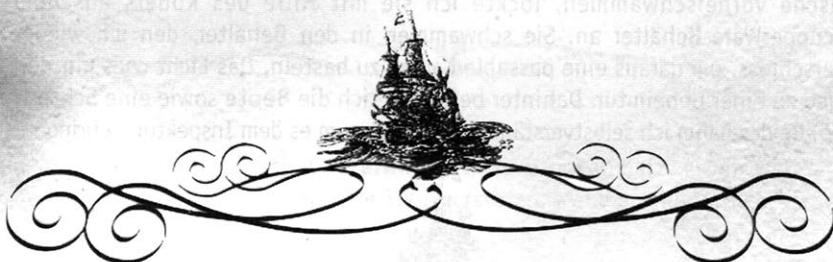


MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

ringe, ein **Halsband** und ein **Stift mit Kette**. Ein viertes Hochzeitsgeschenk würde aber fehlen und ich sollte die Frau suchen, der dieser Schmuck einst gehörte. Letzteres fiel mir nicht allzu schwer, denn die Ohrringe waren hölzern und rosa wie die Gallionsfigur meines Schiffs.

Doch das hatte Zeit; ich wollte zunächst bei Meathooks Wachshaus im Nordosten der Insel vorbeischaun. Er gab mir einen Hinweis bezüglich des vierten Hochzeitsgeschenks: eine Karte, die später mit einer Wachslandschaft übermalt wurde. Auf seine Kerzen angesprochen, reichte er mir den Farbeimer und ich griff zum **Pinsel**. Wer weiß, der würde vielleicht mal nützlich werden ...



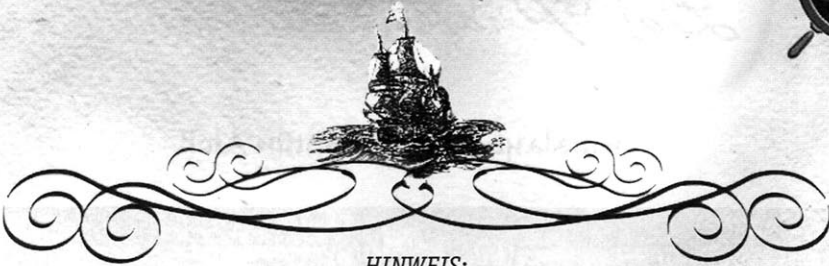
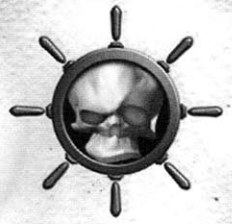
HINWEIS:

*Das Haus von Meathook erinnert an das »House of Wax«
in dem gleichnamigen Spielfilm mit Vincent Price.*



Ich schlenderte am Hafen vorbei. Im Wechselgeldschacht des Grogautomaten lag eine **Münze**. Ich steckte sie in den Schlitz, doch das Gerät wollte mich betrügen. Erst nach mehreren Tritten und Beschimpfungen erhielt ich einen fairen, flüssigen Gegenwert ausgespuckt. Ich nahm eine der **Grogdosen** und ging zur ehemaligen Scumm-Bar, die heuer den Namen Lua-Bar trug. An der Wand hing ein **Bild**, das aussah wie ein Werk von Meathook. Konnte es sich um das verschollene Hochzeitsgeschenk handeln? Das ließ sich nur beantworten, wenn man die Wachsschicht entfernen würde.

Ein Plan reifte in mir. Ich setzte mich auf den Stuhl unter dem Bild und bestellte mir flambierte Kuddeln. Die brennende Köstlichkeit wurde auf einem Schiffchen serviert. Kurz bevor das Schiff auf der *hinteren* Bahn unter dem Bild vorbeikam, stopfte ich den Pinsel in die Wasserstraße, sodass seine Fahrt ein jähes Ende nahm und das Wachs zu schmelzen begann.



HINWEIS:

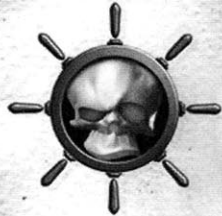
Guybrush wartet am besten so lange, bis das Schiff hinter dem rechten Pfeiler (siehe Abbildung) hervorkommt.



Das Stocken der Schiffe brachte den Koch auf den Plan. Sein Erscheinen gewährte mir Eintritt in die Küche. Ich goss den Grog in den Dampf-Generator, was die Flamme erlöschen ließ. Das stockte den Fluss endgültig. Die heißen Flammen brachten das Bild zum Schmelzen und schließlich das ursprüngliche Motiv, eine **Karte**, zum Vorschein. So ruiniert, nützte es dem Koch nichts mehr. Mir dagegen würde es sicher weiterhelfen ...



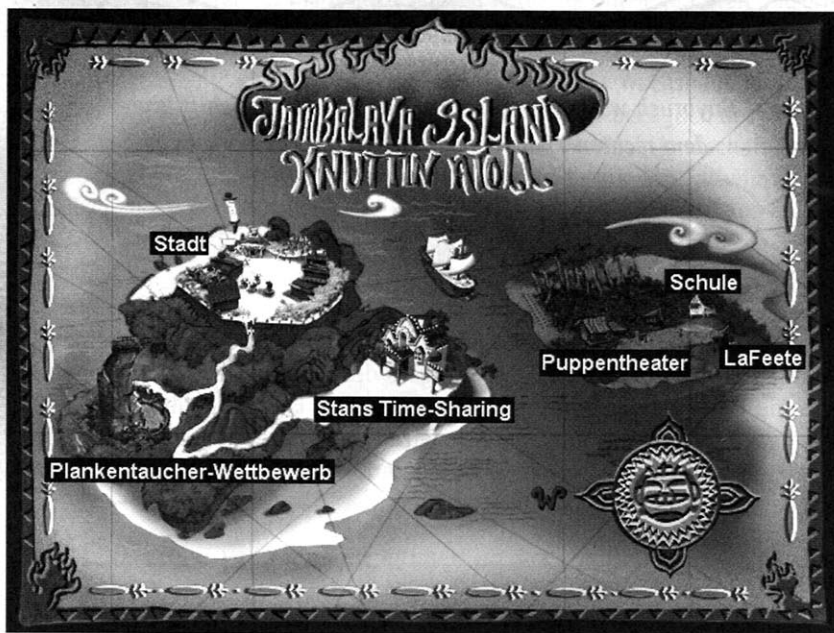
Wieder am Hafen, suchte ich mein Schiff, die Dainty Lady, auf. Ich schmückte die Gallionsfigur mit den Hochzeitsgeschenken, den Ohrringen, dem Halsband, dem Stift und der Karte.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Jambalaya Island/Knuttin Atoll



Beim Betrachten der Karte erfuhr ich, dass die Ultimative Beleidigung aus drei Teilen bestand: einem silbernen Affenkopf, einem goldenen Mann und einem bronzenen Hut. Nach diesen drei Teilen wollte ich Ausschau halten. An der goldenen Statue, deren Aufschrift Tiny LaFeete mir auffiel, erzählte mir ein Tourist mehr über die Ultimative Beleidigung. Aufmerksam lauschte ich seinen Ausführungen. Anschließend warf ich einen Blick auf die Inschrift der Statue.

Das erste Teil: der Affenkopf

Ich lief zum **StarBuccanner-Café**. Durch das Fenster sah ich eine leere **Tasse**. Das war einladend. Innen nahm ich die Tasse vom Fensterbrett und bat den Angestellten, mir neuen Kaffee einzuschenken.



HINWEIS:

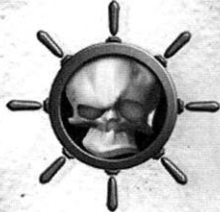
Guybrush muss den Betrachte-Befehl von draußen auf die Tasse anwenden, um sie innen nehmen zu können.



Ich nahm mir eine Probe der **Quarkbällchen (Mini-Bagel)**. Der Bagel schmeckte; den **Überzug** fand ich allerdings eklig. Die Urlauberin verriet mir, dass der Siegespokal der örtlichen Plankenspringer ein goldener Mann sei. Undankbar, wie ich war, stahl ich aus ihrer Einkaufstasche den **Krug**.

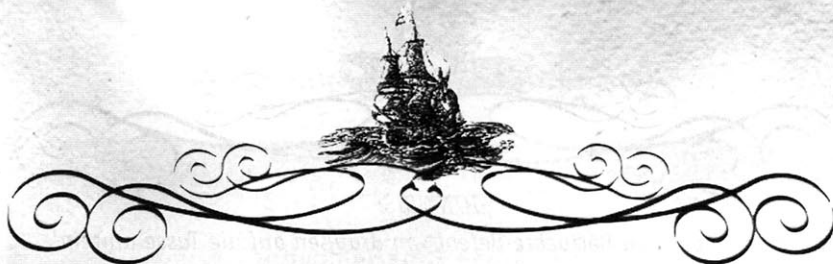
Auf der anderen Seite der Insel traf ich unverhofft auf meinen alten Bekannten Stan, nunmehr im Time-Sharing-Geschäft tätig. Ich trank bei ihm meine Tasse Kaffee, um nicht einzuschlafen, hörte mir den dreistündigen Vortrag über Time Sharing an und erhielt als Belohnung einen **Gutschein für den Planet Threepwood**. Neben der Eingangstür stand ein Fläschchen **Leim**, das ich mitgehen ließ; außerdem nahm ich eine **Time-Sharing-Broschüre** mit.

Coupons sind dazu da, eingelöst zu werden. Ich begab mich zum Planet Threepwood und suchte mir auf der Karte neben dem Eingang etwas Nettes aus, was ich mir bei der Kellnerin bestellte. Ich wollte nicht ohne den scharfen **Affenkrug** den Laden verlassen, doch die Kellnerin hinderte mich daran. So ließ ich mich von dem Zeichner mit dem Affenkrug porträtieren und klebte mit Hilfe des Leims das Bild auf den Krug, den ich im Café gestohlen hatte. Auf diese Weise konnte ich den Affenkrug mitnehmen, denn die Kellnerin ließ sich von der Fälschung täuschen.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

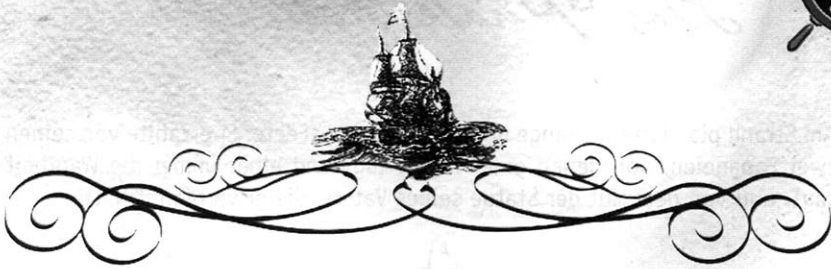
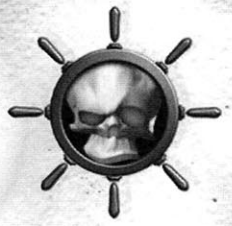
Je nachdem, welchen Dialog Guybrush mit dem Zeichner führt, erhält er andere Porträts. Es gibt übrigens eine alternative Möglichkeit, zu einem Coupon zu gelangen. Der Barkeeper in der Brauerei bietet einen Gutschein an, wenn Guybrush einen Ritt auf der mechanischen Seekuh aushält. Da er nach wenigen Sekunden aus dem Sattel geschleudert wird, gießt er Klebstoff auf den Sattel und erzielt damit einen neuen Rekord. Zu Stan muss Guybrush wegen des Leims und der Broschüre dennoch; lediglich auf den Kaffee im Café kann er verzichten.



Wieder am Hafen, lag an der Anlegestelle ein Ruderboot bereit. Ich stieg hinein, überredete Admiral Casaba auf dem Schiff, mich vorbeizulassen, und gelangte zum Knuttin-Atoll.

Das zweite Teil: der bronzene Piratenhut

Dort unterhielt ich mich mit der LeChuck-Puppe und zeigte dem Puppenspieler die Karte der Ultimativen Beleidigung. Das hatte unerwartete Folgen; Hals über Kopf stürzte er davon. Ich nahm seine Puppen und lief nach rechts zur Piratenschule. Dort ließ ich mich aufnehmen, um ein geachtetes Mitglied der Gesellschaft zu werden. Bei der Prüfung schlug ich mich tapfer, die schlimmsten Antworten zu geben, um Miss Rivers zu enttäuschen. Das nahm sie mir übel; sie setzte mir eine **Narrenkappe** auf und warf mich hinaus.

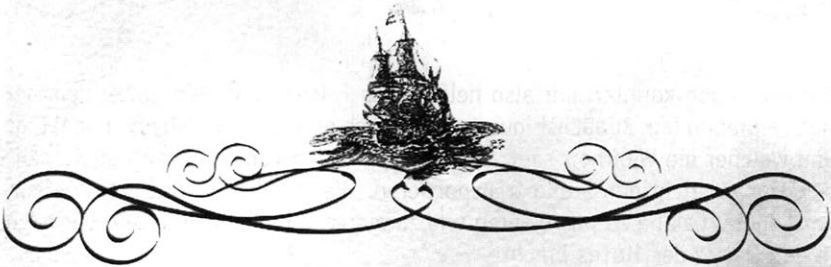


HINWEIS:

Guybrush kann zunächst zufriedenstellend antworten, um ein Zertifikat zu erhalten, und danach den Kurs ein zweites Mal besuchen. Das ist allerdings keine notwendige Voraussetzung.



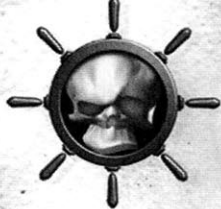
Das ließ ich mir freilich nicht gefallen. Ich löste den Feueralarm aus und wartete, bis Miss Rivers hinausstürzte. Jetzt war der Weg frei. Ich schlich mich in das Klassenzimmer und nahm aus der Kiste die **Pfeife**.



HINWEIS:

Um die Pfeife zu sehen, muss Guybrush zunächst die Spielkarten nehmen. Sie sind, genau wie alle anderen Gegenstände in der Kiste, für den weiteren Spielverlauf nicht notwendig. Die Zeit, bis Miss Rivers wiederkommt, reicht nur, um einen Gegenstand zu nehmen; allerdings kann Guybrush den Feueralarm beliebig oft auslösen.

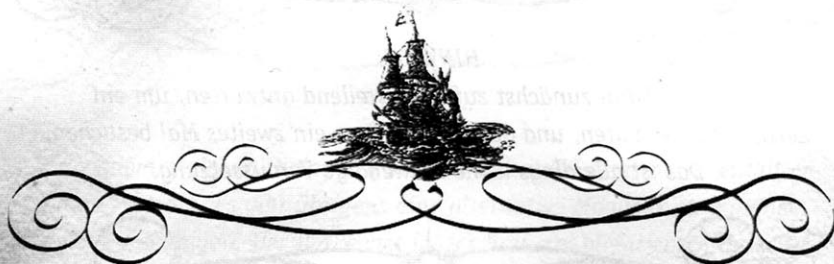




MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Am Strand plauderte ich lange mit dem Piraten LaFeete. Er erzählte von seinen zwei Papageien, von denen einer immer lügt und einer immer die Wahrheit sagt, und von dem Hut der Statue seines Vaters, die er verbrannt hatte.

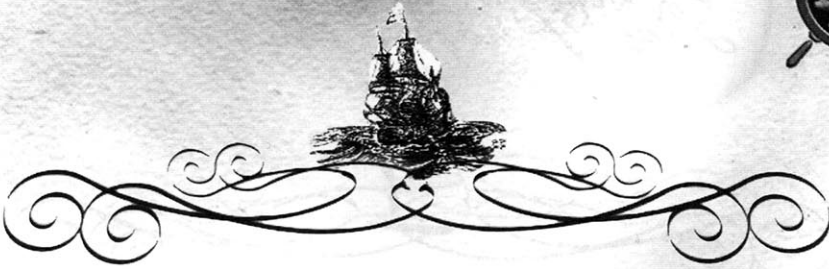


HINWEIS:

Kann Guybrush nicht mit dem Piraten über den Verbleib des Hutes reden, hat er zu wenig Informationen vom Touristen an der Statue erhalten.



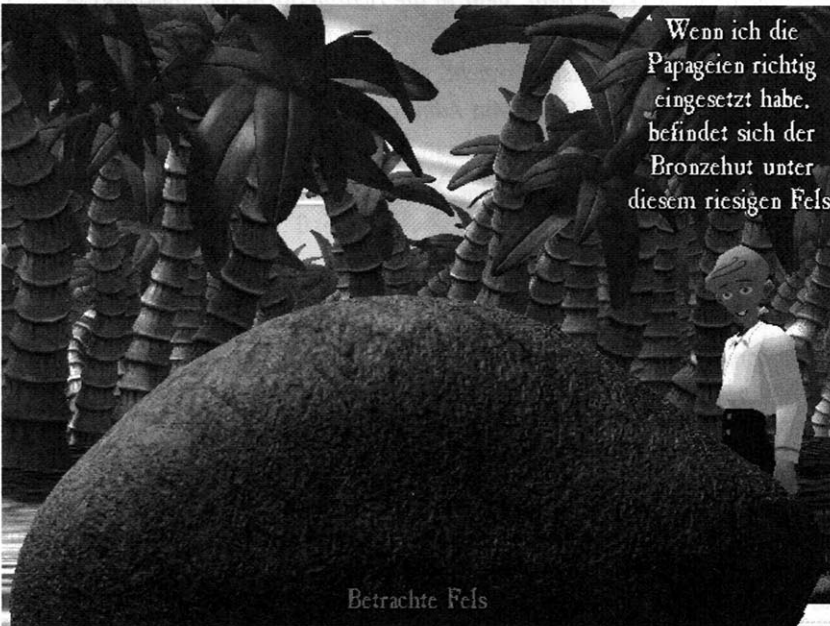
Die Papageien konnten mir also helfen, den Felsen zu finden, unter dem der Hut vergraben lag. Zunächst musste ich jedoch ermitteln, welcher Papagei lügt und welcher die Wahrheit sagt; dann ließ ich mich von dem wahrheitsliebenden Tier zur richtigen Stelle transportieren. Hier spielte ich mit den Puppen, um Admiral Calaba zu provozieren und zu einem Schuss zu verleiten, der mich in den Besitz des **Hutes** brachte.



HINWEIS:

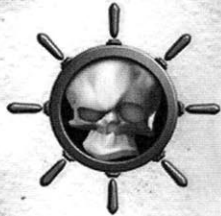
Falls Guybrush versehentlich beide Papageien betrunken macht, hilft es, ins Ruderboot zu klettern und gleich wieder an Land zu gehen.

Die Vögel warten immer noch auf dem Felsen, sind aber nicht mehr betrunken. Statt des Groggs kann Guybrush einem der Vögel Kaffee aus dem Café geben; dieser Papagei wird dann als »hyperaktiv« beschrieben.



Wenn ich die Papageien richtig eingesetzt habe, befindet sich der Bronzehut unter diesem riesigen Fels.

Betrachte Fels



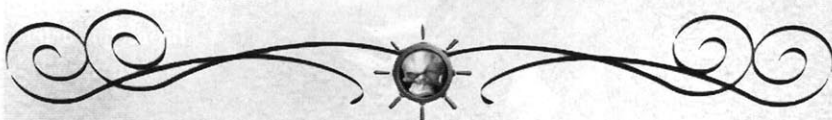
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



So findet Guybrush den Hut

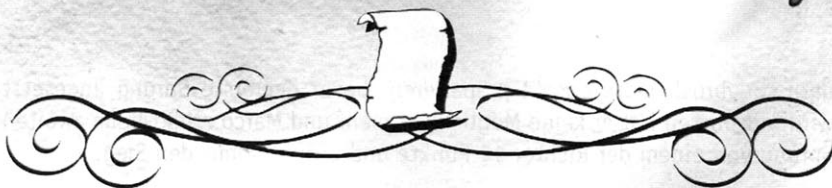
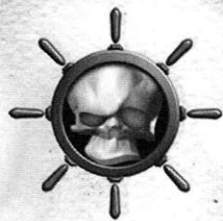
Vom Piraten aus geht Guybrush nach rechts, zu den Felsen. Er lockt mit der Pfeife die Papageien an und macht einen von ihnen betrunken, um sie voneinander zu unterscheiden. Das ist notwendig, weil die Tiere die Angewohnheit haben, kurz in die Luft zu flattern und wieder zu landen. Dadurch ist nicht mehr zu erkennen, welcher Vogel lügt und welcher nicht. Dann stellt Guybrush Testfragen wie »Was ist 2+2?«, um anhand der Antwort zu erfahren, welcher die Wahrheit sagt. Hat er das einmal herausgefunden, spricht Guybrush nur noch mit dem wahrheitsliebenden Vogel. Er fragt ihn jedes Mal, in welcher Richtung der richtige Felsen liegt, geht in die richtige Richtung, lockt mit der Pfeife die Papageien erneut und wiederholt die Frage nach der Richtung. Ist der richtige Felsen erreicht, zieht Guybrush die Puppen hervor, um das Schiff von Admiral Calaba anzulocken.



Das dritte Teil: der goldene Mann

Beim Schwimmbad am großen Felsen unterhielt ich mich mit Marco sowie den Sprungrichtern. Marco erklärte mir, dass ich zunächst einen Test bestehen müsse. Es gelang mir, die Richter davon zu überzeugen, mir eine Zulassung zu geben. Ich trat zu meinem ersten Sprung an, bei dem ich kläglich versagte.

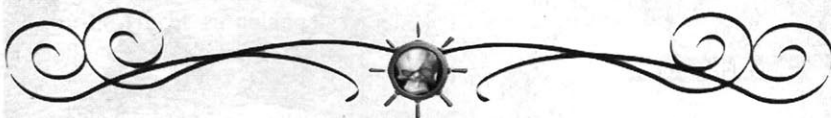
Der rechte Richter erklärte mir, wie ich vorzugehen habe, um zu gewinnen. Marco würde für seinen Sprung eine Kombination aus vier Techniken verwenden und ich müsste sie nachahmen. Der mittlere Richter gab mir den Rat, auf die Aerodynamik zu achten.



So gewinnt Guybrush den Tauchwettbewerb

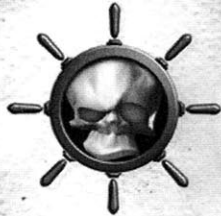
Marco nennt auf dem Sprungbrett die Kombination seines Sprungs. Guybrush muss sich die Reihenfolge merken und diese während seines Sprungs nachvollziehen, indem er die betreffenden Tasten drückt:

Alpha-Äffchen (Alpha Monkey)	Links
Schwingendes Schwert (Spinning Sword)	Rechts
Kielhol (Keelhaul)	Hoch
Rumfaß (RumBar)	Runter



- Stimmt die Technik, erhält er 10 Punkte von dem rechten Sprungrichter.
- Um eine gute Aerodynamik zu erzielen, muss Guybrush vor dem Sprung die Narrenkappe aufsetzen. Dadurch erhält er 10 Punkte vom mittleren Kampfrichter.
- Der linke Richter wurde eigentlich angewiesen, immer Marco gewinnen zu lassen, doch Guybrush kann ihn mit Hilfe der Time-Sharing-Broschüre erpressen: Nachdem der Kampfrichter von seiner rothaarigen Frau und den Kindern erzählt hat, schaut sich Guybrush die Time-Sharing-Broschüre an und überreicht sie anschließend dem Kampfrichter. Denn ein Foto in diesem Heft zeigt ihn mit einer Frau und diese Frau ist nicht seine Ehefrau. Damit konfrontiert, kann sich Guybrush sicher sein, von ihm immer 10 Punkte zu erhalten.

Mit 30 Punkten erzielt Guybrush einen Gleichstand mit Marco, sodass ein zweiter Sprung die Entscheidung bringen muss. Den zweiten Sprung von Marco kann Guybrush sabotieren, indem er den Überzug des Bagels in Marcos Öl gibt. Das lockt die Vögel an, die sich auf die süße Speise stürzen und Marco behin-



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

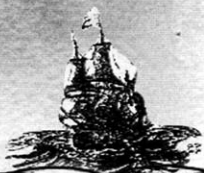
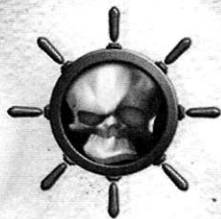
dern. Guybrush muss das Öl präparieren, bevor der erste Sprung angesetzt wird; ansonsten hat er keine Möglichkeit mehr und Marco erhält beim zweiten Sprung von einem der Richter 11 Punkte und erringt somit den Sieg.

Akt 3: Flucht von Monkey Island



Monkey Island! Wie lange war ich nicht hier? Ich sah mich um, las das Schild und lief ins Innere der Insel, zur Lichtung. Hier traf ich auf Herman, der offenbar unter einem Gedächtnisverlust litt. Dem wollte ich Abhilfe schaffen. Ich suchte nach einem geeigneten Gegenstand, um ihn Herman an den Kopf zu werfen, und fand ihn in Form einer **Kokosnuss**. Die Erschütterung half, um Hermans Erinnerungsmögen teilweise wiederherzustellen.

Ich drang weiter ins Innere vor und gelangte zu einer Schlucht. Dort fand ich einen **Bananenpflücker**. Den benutzte ich dreimal, um an die Bananen zu gelangen, die am Strand über dem Schild hingen. Eine der Früchte überließ ich Timmy, dem Affen. Als ich zur Schlucht zurückkehrte, folgte mir das dankbare Tier.

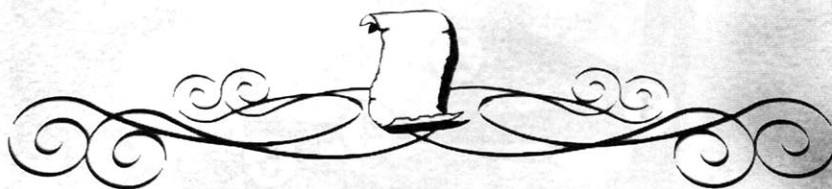


HINWEIS:

Wenn Guybrush bei Herman einen Zwischenstopp macht, braucht er dort eine weitere Banane, um den Affen folgen zu lassen.



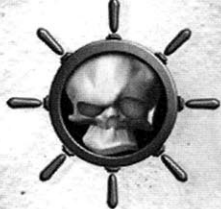
Eine weitere Banane lockte den Affen mit in die Mine. Am Ende der Schienen befand sich eine Tür, die sich offenbar nur von der anderen Seite öffnen ließ. Allerdings konnte ich die Luke öffnen. Ich schob eine Banane hindurch, sodass der Affe hinterher sprang, und schloss die Luke wieder. Dann legte ich auf das Portal eine weitere Banane, sodass der Affe von innen die Tür für mich öffnete, um an die Frucht zu gelangen. Innen half mir der Bananenpflücker, an den Tangpflücker zu gelangen. Wieder im Freien, lief ich zum Aussichtspunkt im westlichen Teil der Insel. Dort lotste ich die Steine so in die Schächte, dass einer von ihnen in den Lavasee plumpste, wo er eine Lagune entstehen ließ.



So werden die Steine geworfen

(Kurzfassung: Guybrush wirft nacheinander einen Stein in den rechten, mittleren, linken und linken Schacht. Berührt der vorige Stein einen Ast, wird der nächste Stein nachgelegt.)

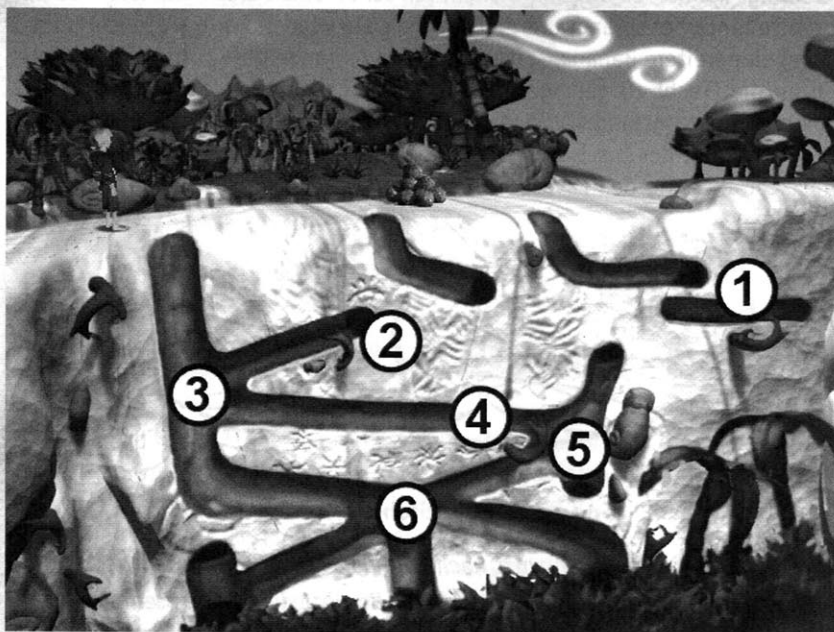
- ▲ *Guybrush nimmt einen Stein auf und wirft ihn in den rechten Schacht.*
- ▲ *Guybrush nimmt einen zweiten Stein auf und wirft ihn in dem Moment, wenn der erste Stein den rechten Ast (1) bewegt, in den mittleren Schacht.*

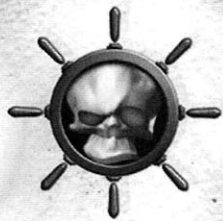


MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

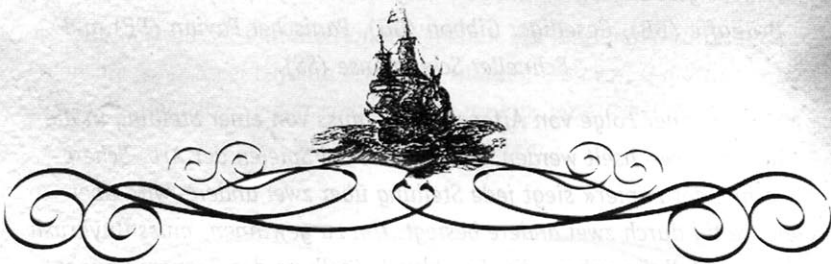
- ▲ Guybrush nimmt einen dritten Stein auf und wirft ihn in dem Moment, wenn der zweite Stein den linken Ast (2) berührt, in den linken Schacht. Dadurch stoßen der dritte und der zweite Stein zusammen (3), wodurch der zweite Stein in den langen, waagerechten Schacht gedrängt wird.
- ▲ Guybrush nimmt einen vierten Stein und wirft ihn in dem Moment, wenn der mittlere Ast (4) bewegt wird, in den linken Schacht.
- ▲ Der erste Stein und der zweite Stein prallen zusammen (5), sodass der zweite Stein wieder nach links gedrängt wird.
- ▲ Der vierte und der zweite Stein prallen in der Mitte zusammen (6) und fallen in den mittleren Schacht. Dadurch wird ein Stein in das Lavabecken geschleudert.





Ich lief zum Vulkanschloss im Westen der Insel. Es entpuppte sich als Kathedrale. Im Inneren war über der Tür ein Kopf angebracht, dessen Augen aus **Schilden** bestanden. Mein Bananenpflücker brachte sie in meinen Besitz. Ich unterhielt mich mit dem Geisterpriester und bat ihn, das Hochzeitsboot benutzen zu dürfen.

Damit steuerte ich zur **Milchflasche**, an die ich mit Hilfe des Bananenpflückers gelangte. Ferner fuhr ich zur Lavalagune, deren Zugang durch meine Steinspielereien freigelegt worden war. Ich stieg aus und beseitigte mit Hilfe des Tangpflückers das Unkraut. Auf diese Weise floss die Lava ins Innere, was für die notwendige Hitze im Affenkopf sorgte.



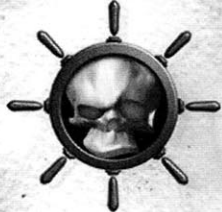
HINWEIS:

Möglicherweise schafft Guybrush es nicht, beide Ziele innerhalb einer Fahrt zu erreichen. Das hängt auch vom Zufall ab, da der Ort der Milchflasche von Spiel zu Spiel wechselt. Es ist aber leicht möglich, weitere Fahrten vom Priester zu erhalten. Der Sinn des Unkrautjäters erschließt sich Guybrush erst später am Affenkopf, doch es bietet sich an, sich schon jetzt darum zu kümmern.



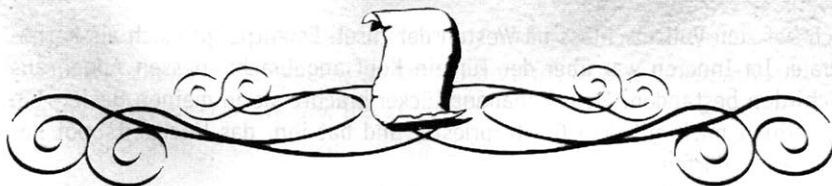
Zum Schluss kippte ich die Palme um, sodass sie mir als Brücke über die Lava diente. Ich lief zu Herman, um ihm die Milchflasche an den Kopf zu werfen. Das brachte einen weiteren Teil seiner Erinnerungen zurück.

Nun stattete ich der Affenstadt im Norden der Insel einen Besuch ab, wo ich auf Jojo jr. traf. Aufmerksam lauschte ich seinen Ausführungen über den Monkey Kombat. Ich übte so lange mit den anderen Affen, bis ich genügend Erfahrung hatte, um gegen ihn anzutreten und zu gewinnen. Als Belohnung erhielt ich den Bronze-Hut.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



So funktioniert der Monkey Kombat

Der Monkey Kombat ist eine etwas kompliziertere Abwandlung des Armdrückens und der Fechtkämpfe der vorigen Teile. Beim Monkey Kombat gibt es fünf Stellungen: Ängstlicher Affe (AA), Betrunkener Brüllaffe (BB), Geselliger Gibbon (GG), Panischer Pavian (PP) und Schneller Schimpanse (SS).

Mit Hilfe einer Folge von Affenschreien muss von einer Stellung in die andere gewechselt werden. Ähnlich wie bei Spielen der Art »Schere schneidet Papier« siegt jede Stellung über zwei andere, wird aber gleichzeitig durch zwei andere besiegt. Um zu gewinnen, muss Guybrush in eine Stellung gehen, die die aktuelle Stellung des Gegners besiegt.

Beispiel: Guybrush befindet sich in der Stellung Ängstlicher Affe; sein Gegner hat die Stellung Betrunkener Brüllaffe. Guybrush weiß, dass diese Stellung durch die Stellungen Geselliger Gibbon und Panischer Pavian besiegt wird. Um zu gewinnen, muss er daher in eine dieser Stellungen wechseln. Dazu muss der Stellungswechsel AA <-> GG oder AA <-> PP bekannt sein.

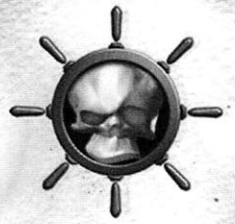
Eine Beleidigung, also ein Stellungswechsel, besteht aus einer dreiteiligen Folge der Schreie Eek (E), Ack (A), Oop (O) und Chi (C).

Guybrush muss durch fortwährendes Üben mit den Affen im Wald lernen,

▲ welche Stellungen von welchen Stellungen geschlagen werden,

▲ wie man von einer Stellung in die andere gelangt.

Am Anfang haben beide Kontrahenten die gleiche Stellung. Jojo erklärt, dass man schnell lernt, wenn man die Beleidigung seines Gegners wiederholt (Lernen-durch-Erfahrung-Strategie). Denn damit hat Guybrush wieder



die gleiche Stellung seines Gegners. Das führt zwar zum Remis, aber dabei wird die Grundstellung gewechselt und aller Voraussicht nach zeigt der Affe eine neue Beleidigung. Die Stellungswechsel lassen sich umkehren, wenn die Beleidigung ACO von Stellung AA in Stellung GG wechselt, dann wechselt sie auch von GG zu AA.

Wenn Guybrush die aktuelle Position halten will, stößt er dreimal den gleichen Schrei aus (zum Beispiel AAA). Ungültige Stellungen sind ein Foul; der Zug ist verloren. Guybrush muss so lange üben, bis er sich stark genug fühlt, gegen Jojo antreten zu können.

Die Stellungswechsel und die Abhängigkeiten der Stellungen untereinander werden für jedes Spiel zufällig ermittelt, müssen also von Guybrush wirklich erlernt werden. Der Spieler kommt nicht umhin, eine Tabelle auszufüllen, um Beides zu notieren:

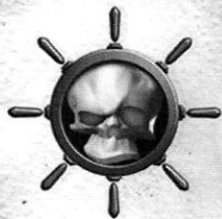


Welche Stellung besiegt welche Stellungen?

Diese Stellung:	besiegt diese Stellungen:
AA	__ und __
BB	__ und __
GG	__ und __
PP	__ und __
SS	__ und __

Wie kommt man von einer Stellung zur anderen?

Wechsel	Beleidigung
AA <-> BB	__
AA <-> GG	__

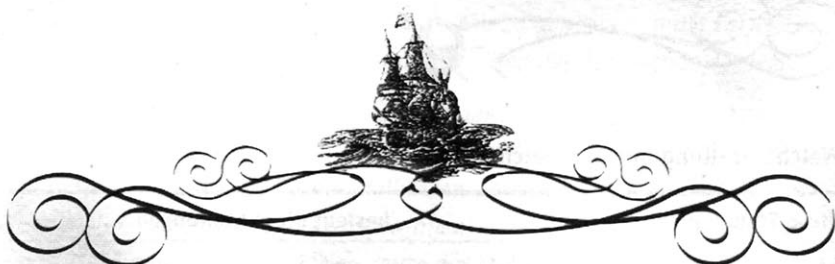


MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Wechsel	Beleidigung
AA <-> PP	—
AA <-> SS	—
BB <-> GG	—
BB <-> PP	—
BB <-> SS	—
GG <-> PP	—
GG <-> SS	—
PP <-> SS	—

Ich lief einige Schritte weiter und begegnete einem Affen, der ein **Akkordeon** malträtierte. Das erinnerte mich an Herman. Ob ich dem Affen sein Instrument rauben könnte? Ohne einen würdigen Austausch ginge das wohl nicht ... Ich entsann mich der Schilde, holte sie hervor und begann zu spielen.

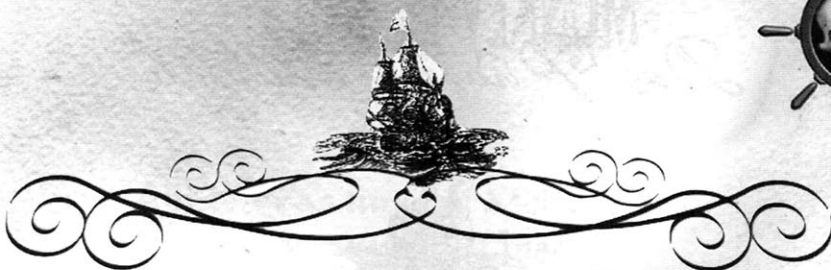


HINWEIS:

Guybrush muss die Schilde erst betrachten, bevor die Möglichkeit besteht, mit ihnen zu musizieren.



Das machte den Affen neugierig; er kam und schnappte sich mein Instrument. Das Akkordeon ließ er achtlos liegen. Ich nahm es auf und warf es Herman an den Kopf. Das stellte seine Erinnerungen wieder vollständig her und im Rahmen seiner Ausführungen überreichte er mir das **Gouverneurssiegel** von Melee Island, den vierten Teil der Ultimativen Beleidigung.



HINWEIS:

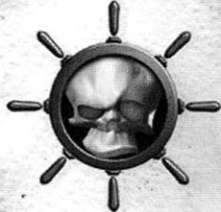
Es funktioniert nicht, die drei Gegenstände Kokosnuss, Milchflasche und Akkordeon zu sammeln und nacheinander Herman an den Kopf zu werfen. Guybrush muss nach jedem Gegenstand den Bildschirm verlassen und zu Herman zurückkehren. Herman ist ein wichtiger Gesprächspartner, den Guybrush detailliert ausfragen sollte.



Ich lief zum Affenkopf im Osten der Insel und setzte ihm den Bronze-Hut auf. Danach fügte ich das Gouverneurssiegel in die deutlich sichtbare Stelle, was die Maschine in Gang setzte.

Akt 3+: Guybrush tritt in ungewöhnlich großen Hintern

Ich nahm die große **Planke** auf der rechten Seite und brachte sie an dem kleinen Turm in der Mitte an. Ich stieg auf den Turm und sprang auf die Planke. Das brachte mich auf die Spitze des großen Turms. Ich betätigte den Schalter und wurde zurück nach Melee Island geschleudert, um gegen LeChuck in einem dämonischen Kampf anzutreten.



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch



HINWEIS:

Guybrush kann nicht gegen LeChuck verlieren. Der Kampf geht so lange, bis Guybrush dreimal ein Remis erzielt hat. Dabei funktionieren die bekannten Stellungswechsel des Monkey Kombats.

Ein letzter Tipp: Wenn Sie die Credits bis zum Schluss ablaufen lassen, gibt es noch einen kleinen Gag ...



Die Schritt-für-Schritt-Lösung

Diese stichpunktartige Lösung soll Sie schnell zu einem Punkt führen. Mit ihrer Hilfe können Sie ohne großen Aufwand herausfinden, welche Schritte Sie vergessen haben. Kompliziertere Zusammenhänge, etwa die Erklärung des Monkey Kombats, werden hier nicht wiederholt.

Prolog

- ☛ Pfanne mit glühenden Kohlen benutzen
- ☛ glühende Kohlen nehmen
- ☛ zur Kanone drehen
- ☛ rotglühende Kohle gegen geladene Kanone treten

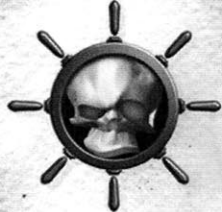


Akt 1: Was tun auf Mêle Island, wenn du tot bist

- ☼ mit dem Katapultisten reden
- ☼ zur Scumm-Bar laufen
- ☼ die Dart-Spieler dazu bringen, den Ballon zu treffen
- ☼ Brezeln nehmen
- ☼ mit Ignatius Käse sprechen
- ☼ ihn ihm Armdrücken besiegen
- ☼ zum Hafen laufen
- ☼ Fahrradschlauch nehmen
- ☼ mit der Hafenmeisterin sprechen
- ☼ zur Gouverneursvilla laufen
- ☼ Fahrradschlauch an Kaktus verwenden
- ☼ dem Katapultisten die Brezeln geben
- ☼ Katapultsteuerung manipulieren
- ☼ in das Haus laufen
- ☼ Regierungsschreiben/Arbeitsvertrag von der Kommode am Fenster nehmen
- ☼ Vertrag von Elaine unterschreiben lassen
- ☼ von Elaine das offizielle Gouverneurssiegel erhalten
- ☼ Carla und Otis zu einer Fahrt überreden
- ☼ Carla und Otis den unterschriebenen Vertrag geben
- ☼ der Hafenmeisterin das Siegel zeigen

Lucre Island

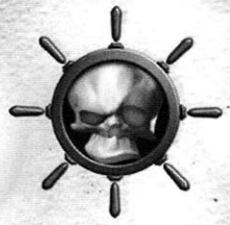
- ☼ in die Anwaltskanzlei laufen
- ☼ mit den Anwälten reden
- ☼ Brief vom Großvater lesen
- ☼ zur Bank von Lucre Island laufen
- ☼ die Angestellte bitten, die Nummerntruhe einsehen zu dürfen



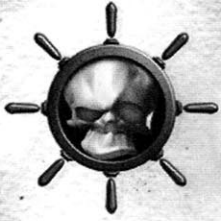
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☛ nach dem Überfall altes Schwert, Taschentuch und die drei Schwämme aufnehmen
- ☛ aus der Nummerntruhe Musikbox und Flasche Grog nehmen
- ☛ mit dem Schwert die untere Türangel zerbrechen
- ☛ Schwert noch einmal am Spalt anwenden
- ☛ die drei Schwämme am Spalt anbringen
- ☛ Grog auf die Schwämme gießen
- ☛ im Gefängnis Dose Hühnerschmalz nehmen
- ☛ zum Prothesen-Paradies gehen
- ☛ Dave an dem Taschentuch riechen lassen
- ☛ mehrmals (fünfmal) selbst am Taschentuch riechen
- ☛ zum Parfumstand laufen
- ☛ leeren Zerstäuber nehmen
- ☛ Flasche Parfum Eau de LeChuck vom Stand nehmen
- ☛ Flasche am Brunnen mit Wasser füllen
- ☛ zum Haus der Stöcke laufen
- ☛ Holzspäne aufnehmen
- ☛ zum Köderladen laufen
- ☛ kostenlosen Fisch nehmen
- ☛ vor dem Laden Ente nehmen
- ☛ zur Unheil verkündenden Villa laufen
- ☛ Blume pflücken
- ☛ zum Sumpf laufen
- ☛ Flasche mit selbst gemachtem Parfum mit Sumpfwasser (Pfütze) füllen
- ☛ wieder zu Dave laufen
- ☛ Holzspäne, Köder und Blume in das selbst gemachte Parfum geben
- ☛ das selbst gemachte Parfum Dave zum Riechen geben
- ☛ anhand des genannten Namens Wegbeschreibung aus dem Karteisystem ziehen (siehe ausführliche Lösung)
- ☛ Musikbox Dave vorspielen



- ☼ Kunsthand aus der linken Kiste nehmen, während die Musikbox spielt
- ☼ die beiden Schachspieler am Hafen besuchen
- ☼ vom linken Spieler erfahren, dass der rechte eine Schwäche für Brittany hat
- ☼ den rechten Spieler mehrfach mit Andeutungen auf Brittany necken, bis er Figuren ins Wasser wirft
- ☼ die Schachuhr nehmen
- ☼ zum Sumpf gehen
- ☼ genaue Beschreibung der Sumpffahrt der ausführlichen Lösung entnehmen
- ☼ bei Pegnose Petes Haus Hühnerschmalz auf Fußmatte schmieren
- ☼ Ente ins Fenster werfen
- ☼ mit dem Schwert Gullideckel vor der Bank aushebeln
- ☼ ins Prothesen-Paradies laufen
- ☼ Aufschrift auf dem Deckel lesen
- ☼ Dave auf eine Gratisprothese ansprechen
- ☼ in seiner Geschichte die Namen auf dem Deckel einsetzen
- ☼ Kunsthaut erhalten (siehe ausführliche Lösung)
- ☼ Kunsthaut über Gulli spannen
- ☼ auf Kunsthaut springen
- ☼ Zugkette neben Bankschalter ziehen
- ☼ lustigen Schatten auf der Galerie betrachten, Nase nehmen
- ☼ ScupperWare-Dose vom Tisch nehmen
- ☼ in den Köderladen gehen
- ☼ kostenlosen Köder nehmen und in die Dose füllen
- ☼ mit Hilfe der Kunsthand Termiten aufnehmen
- ☼ zu Mandrills Villa gehen
- ☼ mit Mandrill reden
- ☼ LeChuck-Parfum auf eines der ausgestopften Tiere sprühen
- ☼ Mandrill zum Haus der Stöcke folgen
- ☼ Termiten auf Mandrills Stock geben



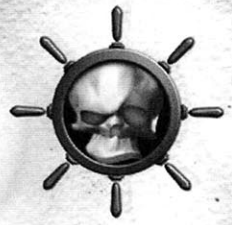
MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☚ Mandrill zur Villa folgen
- ☚ Mandrill wegen des Banküberfalls zur Rede stellen
- ☚ der Termitenfährte Mandrills zur Beutestelle folgen
- ☚ hinter die Halbinsel laufen
- ☚ dem Geheimgang (Baum) folgen
- ☚ Schalter betätigen, um Vorhang zu öffnen
- ☚ nach oben klettern
- ☚ ins Wasser springen
- ☚ auf den Grund tauchen
- ☚ Köderdose öffnen, um Leuchtfische anzulocken
- ☚ Geheimtür öffnen
- ☚ Beute und komische Schraube nehmen
- ☚ ins Gefängnis gehen
- ☚ dem Inspektor die Schraube geben

Akt 2: Komm auf die Seekuh

- ☚ mit der Voodoo-Lady über die Ultimative Beleidigung sprechen
- ☚ von ihr Ohrringe, Halsband und einen Stift mit Kette erhalten
- ☚ zu Meathooks Wachshaus laufen
- ☚ mit Meathook über die Kerzen reden
- ☚ Pinsel aus dem Eimer nehmen
- ☚ mit Meathook über das vierte Hochzeitsgeschenk reden
- ☚ Münze aus dem Wechselgeldschacht des Grogautomaten am Hafen nehmen
- ☚ Geld in den Schlitz werfen
- ☚ Automat mehrfach treten/beschimpfen
- ☚ Grog nehmen
- ☚ in die Lua-Bar (ehemalige Scumm-Bar) gehen
- ☚ an das Laufband setzen
- ☚ flambierte Kuddeln bestellen



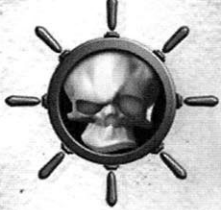
- ☛ Pinsel in das Laufband stecken, kurz bevor das brennende Boot unter dem Bild ist
- ☛ in die Küche laufen
- ☛ Grog in den Dampf-Generator gießen
- ☛ Koch überlässt Guybrush die Karte
- ☛ zum Schiff laufen
- ☛ der Gallionsfigur die vier Hochzeitsgeschenke Ohrringe, Halsband, Stift und Karte geben

Jambalaya Island/Knuttin Atoll

- ☛ Karte betrachten
- ☛ mit dem Touristen neben der Statue im Zentrum detailliert plaudern

Das erste Teil: der Affenkopf

- ☛ zum StarBuccanner-Café laufen
- ☛ durch das Fenster Tasse betrachten
- ☛ innen Tasse vom Fensterbrett nehmen
- ☛ Kaffee ausschenken lassen
- ☛ Quarkbällchen (Bagels) nehmen
- ☛ mit der Urlauberin reden
- ☛ aus ihrer Einkaufstasche Krug stehlen
- ☛ zu Stan gehen
- ☛ Time-Sharing-Broschüre mitnehmen
- ☛ Kaffee trinken
- ☛ Vortrag anhören und Gutschein geben lassen
- ☛ Leim, der neben der Eingangstür auf dem Boden liegt, nehmen
- ☛ zum Planet Threepwood gehen
- ☛ Menü neben der Eingangstür ansehen
- ☛ beliebige Bestellung aufgeben und mit dem Coupon bezahlen
- ☛ mit dem herumlaufenden Piraten sprechen und sich kostenlos zeichnen lassen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☛ Leim auf das Bild auftragen
- ☛ Bild auf den Krug kleben, der von der Urlauberin gestohlen wurde
- ☛ gefälschten Krug mit dem Affenkrug vertauschen
- ☛ Affenkrug mitnehmen

Das zweite Teil: Der bronzene Piratenhut

- ☛ beim Puppentheater mit der LeChuck-Puppe sprechen
- ☛ dem Puppenspieler das Bild der Ultimativen Beleidigung (blaues Gemälde) zeigen
- ☛ beide Puppen einsammeln
- ☛ der Piratenschule (Resozialisierungszentrum) beitreten
- ☛ bei der Prüfung die schlechtmöglichsten Antworten geben
- ☛ Narrenkappe erhalten
- ☛ Feueralarm betätigen
- ☛ aus der Piratenkiste die Spielkarten nehmen
- ☛ Feueralarm noch einmal betätigen
- ☛ aus der Piratenkiste die Pfeife nehmen
- ☛ zum nordöstlichen Strand laufen
- ☛ mit dem Piraten über seine Papageien und den Hut seines Vaters sprechen
- ☛ östlich zu den Steinen gehen
- ☛ die Papageien mit der Pfeife rufen
- ☛ einem Papagei Kaffee oder Grog geben
- ☛ den lügenden Papagei durch eine Frage identifizieren
- ☛ sich von dem anderen Papageien zu dem richtigen Stein führen lassen (Einzelheiten in der ausführlichen Lösung)
- ☛ die Puppen mit dem Stein benutzen
- ☛ Bronzehut nehmen

Das dritte Teil: der goldene Mann

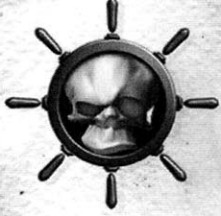
- ☛ zum Schwimmbad am großen Felsen gehen
- ☛ mit Marco reden



- ☛ von den Sprungrichtern eine Zertifizierung erhalten
- ☛ Testsprung vollziehen (Guybrush verliert)
- ☛ jeden Kampfrichter einzeln nach dem Grund der schlechten Bewertung fragen
- ☛ der rechte Kampfrichter erklärt die Sprungtechnik, um Marco zu imitieren
- ☛ der mittlere Kampfrichter verweist auf die bessere Aerodynamik (Narrenkappe)
- ☛ mit dem linken Kampfrichter über seine rothaarige Frau reden
- ☛ Stans Broschüre betrachten
- ☛ Broschüre dem Kampfrichter zeigen (Erpressung)
- ☛ Quarkbällchen (Bagel) essen; Überzug Schmier-Whiz bleibt übrig
- ☛ die Flasche von Marcos Robbenbabyöl mit Schmier-Whiz (dem Bagel-Überzug) verkleben
- ☛ Marco erneut herausfordern
- ☛ auf dem Turm die Narrenkappe aufsetzen
- ☛ Marcos Sprung imitieren
- ☛ beim nächsten Sprung Narrenkappe aufsetzen und beliebige Kombination wählen
- ☛ Siegerpokal erhalten

Akt 3: Flucht von Monkey Island

- ☛ zur Lichtung laufen
- ☛ Kokosnuss nehmen
- ☛ Herman die Kokosnuss an den Kopf werfen
- ☛ zur Schlucht laufen
- ☛ Bananenpflücker aufnehmen
- ☛ zum Strand zurücklaufen
- ☛ Bananenstaude dreimal mit dem Bananenpflücker benutzen
- ☛ dem Affen eine Banane geben
- ☛ zur Schlucht laufen



MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

- ☠ dem Affen eine Banane geben
- ☠ in die Mine laufen
- ☠ Metalltür betrachten
- ☠ geschlossene Öffnung öffnen :-)
- ☠ Banane durch die Öffnung geben
- ☠ Öffnung schließen
- ☠ Banane auf das Portal legen, um den Affen anzulocken
- ☠ Schlauch betreten
- ☠ mit dem Bananenpflücker den Tangpflücker nehmen
- ☠ durch das Rohr nach draußen kriechen
- ☠ zum Aussichtspunkt im Westen laufen
- ☠ Steine so in die Schächte werfen, dass zwei Steine über dem mittleren Schacht zusammenstoßen (siehe ausführliche Lösung)
- ☠ zum Vulkanschloss (Kathedrale) gehen
- ☠ mit dem Bananenpflücker Schilde (Augen des Kopfes) über der Tür entfernen
- ☠ den Geisterpriester bitten, das Hochzeitsboot benutzen zu dürfen
- ☠ Milchflasche von einer der Lavainseln nehmen
- ☠ in der Lavalagune landen
- ☠ Unkraut jäten
- ☠ Milchflasche Herman an den Kopf werfen
- ☠ in das Affendorf laufen
- ☠ mit Jojo jr. über den Monkey Kombat reden
- ☠ bei anderen Affen üben (siehe ausführliche Lösung)
- ☠ Jojo im Monkey Kombat besiegen (siehe ausführliche Lösung)
- ☠ zum musizierenden Affen gehen
- ☠ Schilde betrachten
- ☠ mit den Schilden musizieren
- ☠ Akkordeon aufnehmen
- ☠ Akkordeon Herman an den Kopf werfen



- ☛ Gouverneurssiegel von Herman erhalten
- ☛ zum Affenkopf im Osten der Insel gehen
- ☛ Bronzehut auf den Kopf setzen
- ☛ mit dem Bananenpflücker an der Affennase ziehen
- ☛ in den Kontrollraum im Affenkopf gehen
- ☛ Gouverneurssiegel in die deutlich sichtbare Spalte setzen

Akt 3+: Guybrush tritt in ungewöhnlich großen Hintern

- ☛ große Planke nehmen
- ☛ Planke am kleinen Turm anbringen
- ☛ auf den kleinen Turm klettern
- ☛ auf die Planke springen
- ☛ Schalter benutzen
- ☛ im Endkampf mit LeChuck dreimal ein Remis erreichen



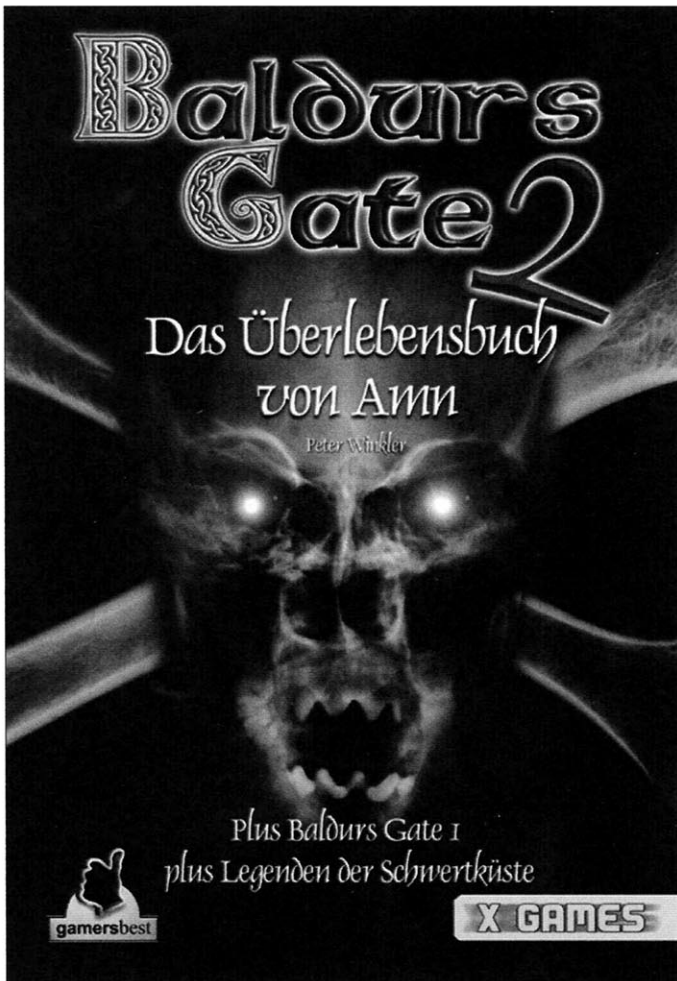
THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY

1911

1911

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Baldurs Gate 2 plus1

Peter Winkler

ca. 200 Seiten

ISBN 3-8272-9090-2

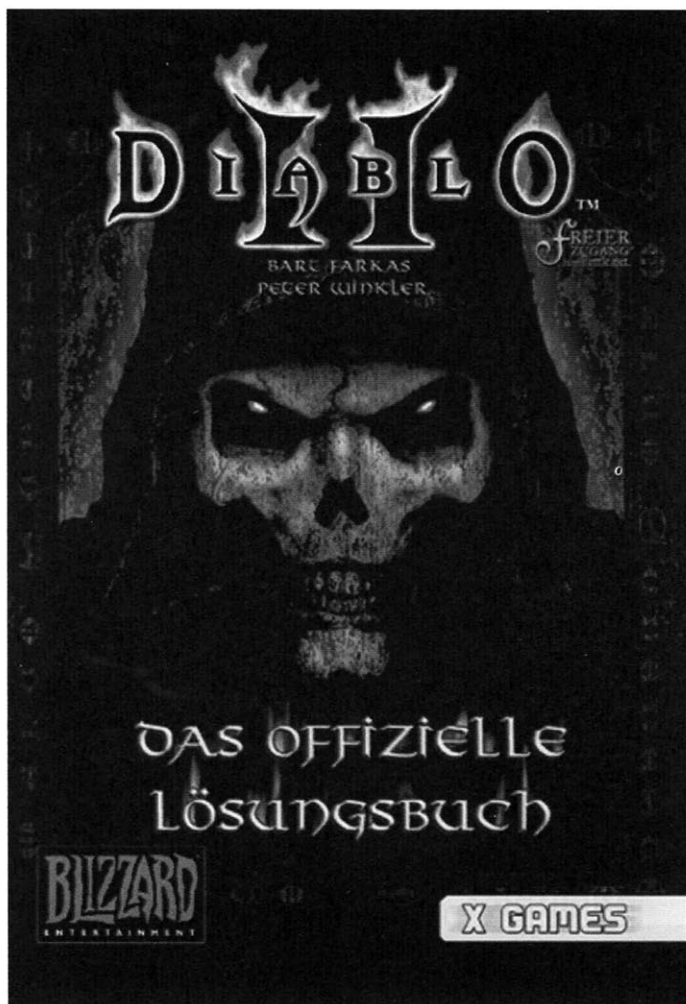
DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Diablo II

Das offizielle Lösungsbuch

Peter Winkler

208 Seiten

ISBN 3-8272-9077-5

DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 460 03-222 · Fax (089) 460 03-100 · www.mut.de

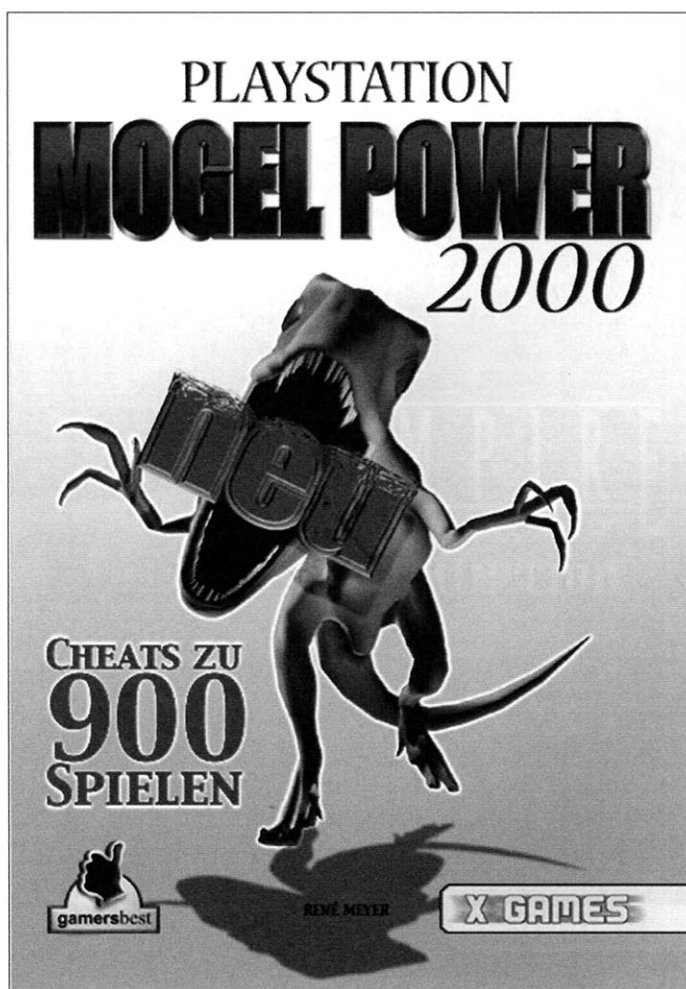
THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS DEPARTMENT

RECEIVED
JAN 10 1964
1964

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Playstation
Mogel Power 2000 Neu!

René Meyer

ca. 400 Seiten

ISBN 3-8272-9093-7

DM 29,95/öS 219,-/sFr 28,-

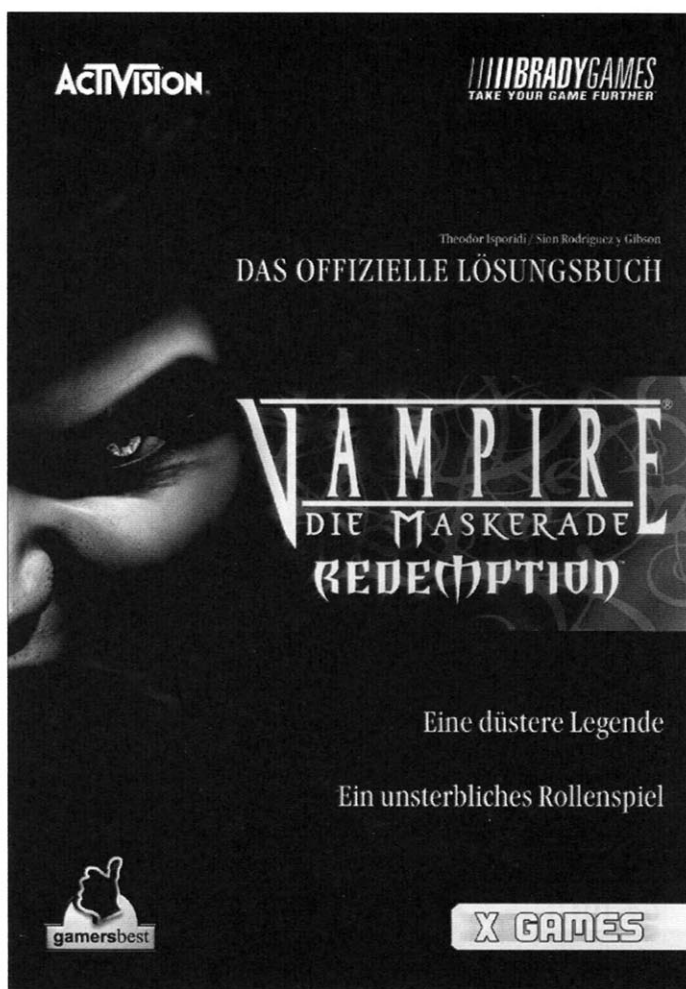
X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (0 89) 4 60 03-222 · Fax (0 89) 4 60 03-100 · www.mut.de



X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Vampire: Die Maskerade Redemption

Theodor Isporidi

Sion Rodriguez y Gibson

ca. 180 Seiten

ISBN 3-8272-9088-0

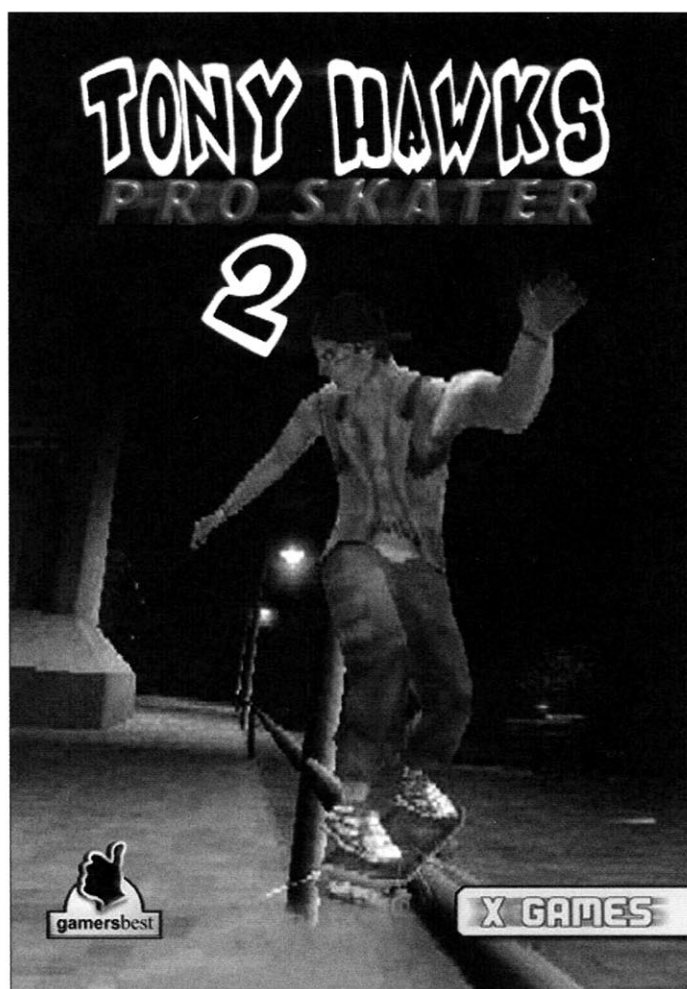
DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 4 60 03-222 · Fax (089) 4 60 03-100 · www.mut.de

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner



Tony Hawks Skatboarding

Artur Hoffmann

Das offizielle Lösungsbuch

ca. 196 Seiten

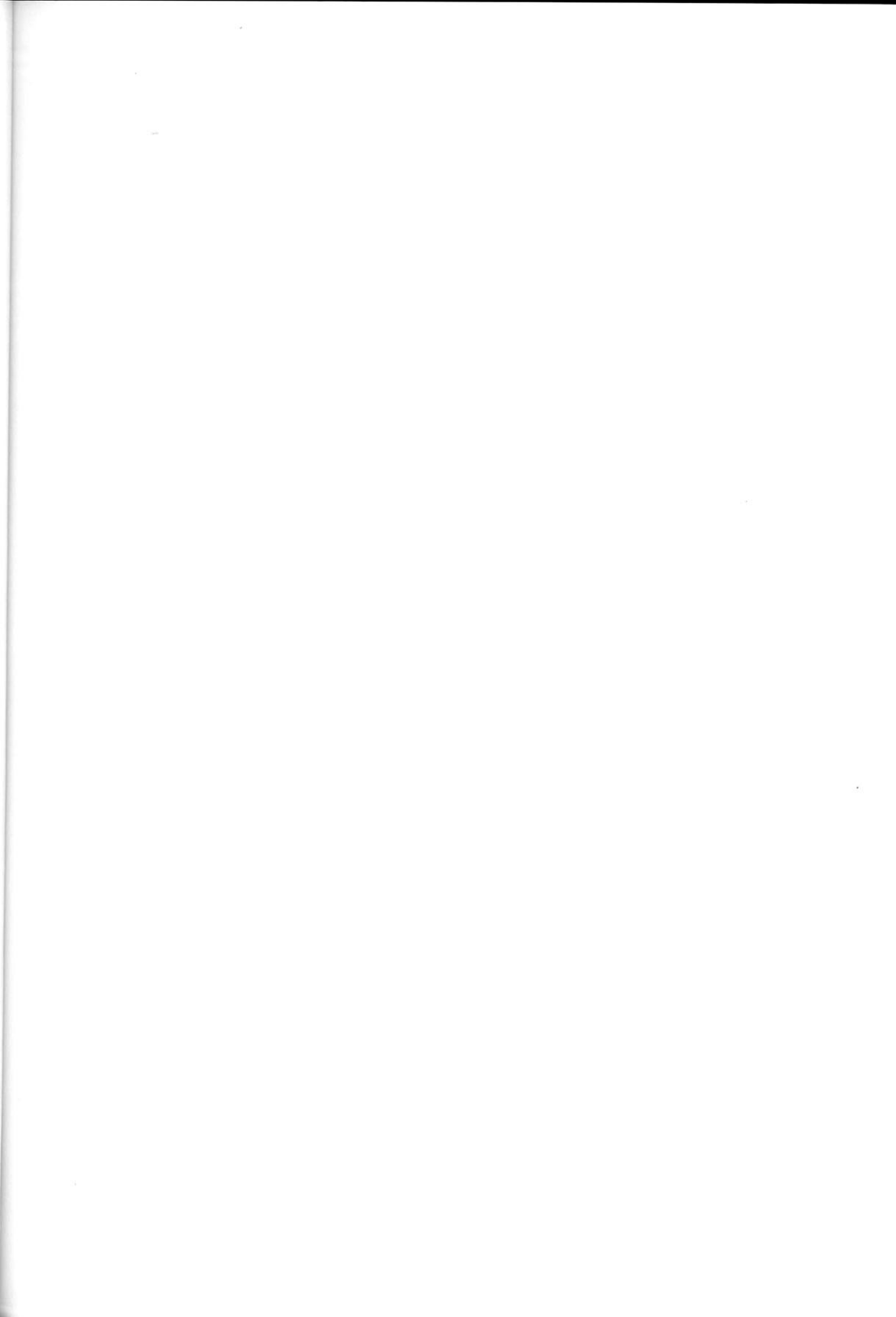
ISBN 3-8272-9095-3

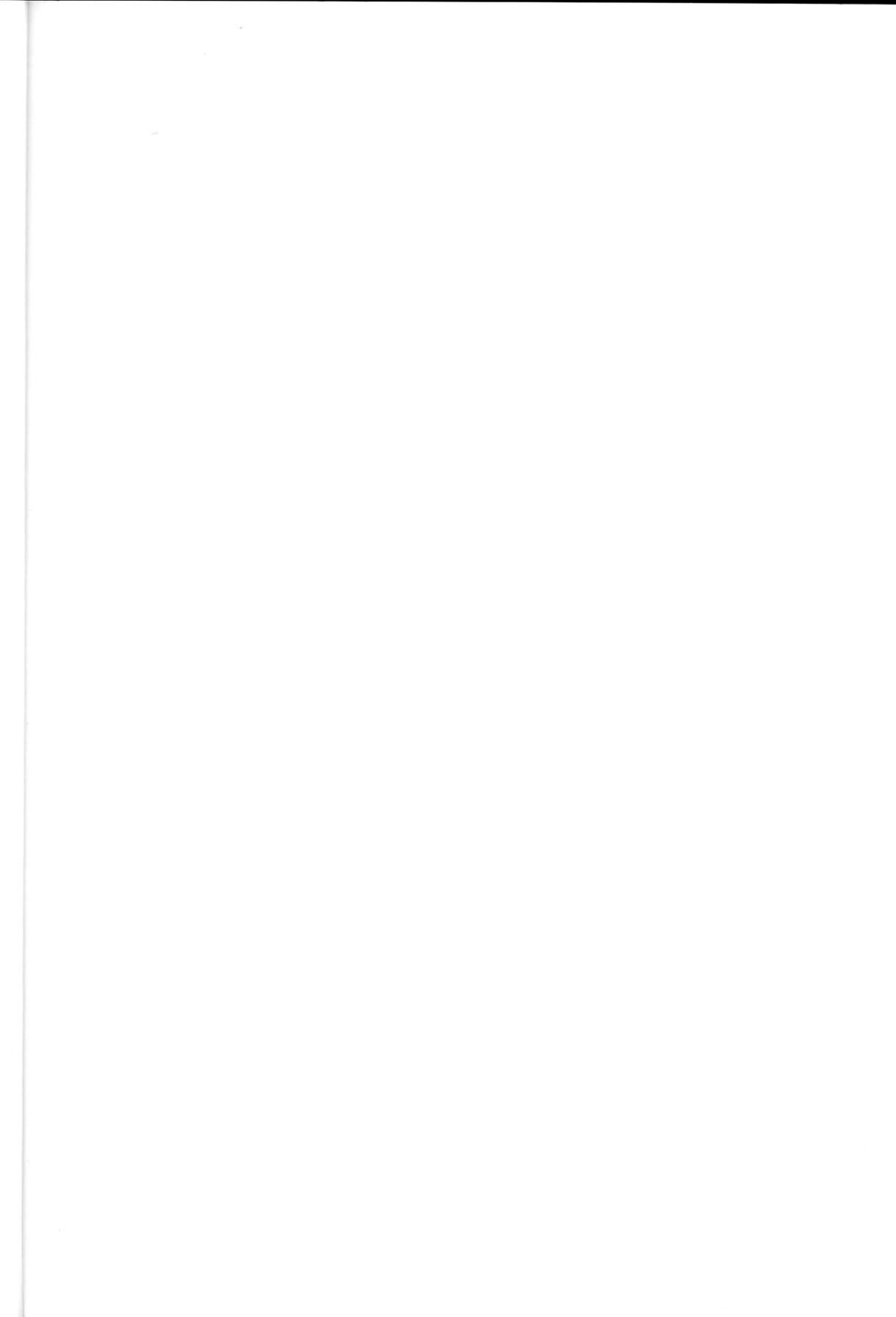
DM 24,95/öS 182,-/sFr 23,-

X Games-Bücher erhalten Sie im Fachhandel, Buchhandel und Warenhaus.

Markt+Technik Buch- und Software-Verlag GmbH · Martin-Kollar-Straße 10-12 · 81829 München · Tel. (089) 4 60 03-222 · Fax (089) 4 60 03-100 · www.mut.de







MONKEY ISLAND 3+4

Das Piratenhandbuch

Guybrush Threepwood ist wieder da!

Egal, ob Sie noch nie auf Monkey Island waren oder zu den alten Fans gehören: Sie werden von diesem Kult-Adventure begeistert sein. Ebenso wie der legendäre dritte Teil bietet auch »Flucht von Monkey Island« wieder reichlich versteckte Fallen, dunkle Geheimnisse und knifflige Aufgaben, die in diesem Buch ausführlich dokumentiert sind. Umfangreiche Karten und die besten Strategien zum Bestehen der Piraten-Duelle helfen Ihnen auf Ihrer Reise zwischen den fünf Inseln. Für alle Neulinge werden die »Insider-Witze« kurz erklärt, damit Sie auch nicht eines der vielen witzigen Details verpassen. Das eine oder andere Easter Egg gibt es auf dem Weg auch noch zu entdecken.

...und als Riesen-Bonus gibt es in diesem Buch auch alle Lösungen zu den vorangegangenen Teilen!

Dieses Piratenhandbuch bietet:

- ⚓ Lösung zum Klassiker Monkey Island 3
- ⚓ Umfangreicher Walkthrough für Monkey Island 4
- ⚓ Schritt-für-Schritt-Abläufe zum schnellen Nachschlagen
- ⚓ Als Bonus die Lösungen zu Monkey Island 1 + 2
- ⚓ Viele Tipps und Tricks
- ⚓ Alles, was der Pirat zum Erfolg braucht

Created by



Markt+Technik

X GAMES

www.mut.de

www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9100-3



9 783827 291004

DM 19,95

ös 146,-