

Monkey Island [FAQ]

THE SECRET OF

```
'iiii'   'iiii'   'iiii'   'iii' 'iii' 'iii' 'iii' 'iiiiiiii' 'iii' 'iii'
M  i  i  i  M  i  M  i  M  i  M  i  z  k  M  i  z  k  z  k
M  ii  i  M  .M  i  M  iM  i  M  '  k  M  ''7MM  z  '  k
M  ML  JM  i  M  i'  i  M  iM  M  i  M  .  i  M  ,,jMM  M  i
M  i  L  J  M  i  M  i  M  i  M  i  M  i  z  i  M  i  M  i
M  i  V  4  k  MMMM  zMMMz zMMMz zMMMz zMMMz zMMMMMMMM  zMMM;
4  k  M  M
M  M  MM  'iiii'  'iiii'  'iii'  iii  'iii' 'iii' 'iiiiiiii
MM  '  M  i  M  i  M  i  z  i  M  i  M  i  M  i
'  M  i  M  'k  M  i  z  -  i  M  iM  i  M  i''4  i
M  i  MM  i  M  i  ,  z  `  '  i  M  iM  M  i  M  i  J  i
M  i  M  '  i  M  ''''l  J  k'z  L  M  i  M  i  M  ''  k
M  i  MMMM  zMMMMMMMM  zMMMz  zMMMz  zMMMz zMMMz zMMMMMMMM
4  k
M  M
MM
```

FAQ / Walkthrough

Spiel	-	Das Geheimnis von Monkey Island
Art	-	Textadventure/Graphikadventure
Entwickler	-	Lucas Film Games
Jahr	-	1990
Dokument	-	Komplettlösung
Autor	-	Selmiak
Version	-	1.50
Datum	-	15.01.2006
Größe	-	71.423 kb

!!! HILFE !!! HILFE !!!

Du möchtest The Secret of Monkey Island auf deinem hochmodernen  
Windows XP Rechner spielen und es läuft nicht...

Hier die Lösung für alle alten 2d Point&Click Adventures...

Schau doch mal zur Seite von ScummVm:

```
| | http://www.scummvm.org/downloads.php | |
```

---

```
| |  
| | Dort bekommst du ein kleines Proggy mit dem du eine alte 386er  
| | Gurke simulieren kannst, und somit Monkey Island  
| | zum laufen bekommst  
| |  
| | ENJOY!  
| |
```

---

i	
_____	INHALT
i	- INHALT / DISCLAIMER
ii	- CHARAKTERE
iii	- WALKTHROUGH
iv	- DIE KUNST DES BELEIDIGUNGSFECHTENS
v	- FAQs
vi	- FUNNY THINGS
vii	- VERSIONEN
viii	- DANKE

---

RECHTLICHE HINWEISE

Dieser FAQ wurde von mir, Selmiak, geschrieben, und zwar nur, damit du ihn dir ansiehst, runterlädst oder ausdruckst.  
Er darf nur auf folgenden Webseiten auftauchen:

www.selmiak.de.vu  
www.gamefaqs.com  
www.neoseeker.com  
www.dlh.net

Wenn du ihn veröffentlichst oder veröffentlichen willst, brauchst du meine Zustimmung! Schreibe dazu an die selbe E-Mail Adresse wie etwas weiter unten angegeben.

Wenn du ihn ohne meine Zustimmung veröffentlichst und / oder behauptest es sei dein Werk, dann machst du dich strafbar!

Genauso, wenn du ihn in irgend einer Weise verkaufst, sei es als Datei, als Ausdruck oder was dir sonst so einfällt, machst du dich strafbar. Schicke mir einfach 50% deines Gewinns und es ist okay :D

Wenn du mit einem Freund darüber redest, wie man dieses oder jenes Problem löst machst du dich natürlich auch strafbar, ääääh, nicht strafbar!

Wenn du Rechtschreibfehler findest, so kannst du sie behalten.

Wenn du sie mir dennoch mitteilen möchtest oder sonstige konstruktive Kritik oder grobe Fehler, andere Lösungsmöglichkeiten oder dergleichen beizutragen hast, schicke dies bitte an

faqs [at] gmx [dot] de

Das [at] steht für @ und das [dot] steht für .

Dies habe ich hier eingefügt, um Spambots vorzubeugen, die das Netz nach E-Mail Adressen durchsuchen, und dann den virtuellen Postkasten zumüllen.

---

Hilfe für verhungernde Lösungsautoren ;)

Wenn du meinst, dieser FAQ hat dir geholfen, dann sei so nett, und gebe die folgende url in deinen Browser ein und klicke auf eines der Werbebanner dort.

<http://schmutzschild.de/supports.html>

das ganze kostet dich nichts, außer eine halbe Minute deiner Zeit, und ich bekomme ein wenig Trinkgeld, und schreibe noch mehr Guides! Kleinvieh macht auch Mist! Danke!

---

Wenn du dich von einer meiner Aussagen beleidigt, vergrätzt oder in die Eier getreten fühlst, dann schicke bitte ein Mail an

[InteressiertMichNichtImGeringstenKannstJaAufhörenWeiterzulesen@blabla.bla](mailto:InteressiertMichNichtImGeringstenKannstJaAufhörenWeiterzulesen@blabla.bla)

So, soviel zu meiner rechtlichen Position, das heißt im Klartext:

Du hast überhaupt keine Rechte!

---

ii
CHARAKTERE

In dieser Sektion werden dir die einzelnen Charakter die im Spiel Das Geheimnis von Monkey Island vorkommen vorgestellt. Natürlich werden auch einige Handlungsstränge vorweggenommen, also \*VORSICHT\* wenn du dir das Spiel nicht von vorneherein ruinieren willst, und du alles selbst erleben willst, dann lies nicht weiter, oder erst nachdem du das Spiel mindestens einmal durch gespielt hast. Dann erscheint dir vermutlich auch einiges Klarer, von dem was jetzt folgt. Ich will dich natürlich nicht davon abhalten das jetzt zu lesen, aber lese auf eigenes Risiko:

Die Charaktere:

---

- \* Guybrush Threepwood
- \* Elaine Marley
- \* LeChuck
- \* Spiffy
- \* Die drei schrecklich wichtigen Piraten
- \* Die Voodoo Lady
- \* Der Gemischtwarenhändler
- \* Carla
- \* Captain Smirk
- \* Otis
- \* Meathook
- \* Stan
- \* Herman Toothrot
- \* Die Kannibalen

Guybrush Threepwood

---

Guybrush ist der Held dieses Abenteuers. Er ist neu auf Melee Island in der Karibik und möchte unbedingt ein Pirat werden. Dazu muss er aber erst einmal die drei Prüfungen bestehen, bevor er ein richtiger Pirat ist. Doch das ganze wird noch schlimmer viel schlimmer und wird ein richtig unterhaltsames Abenteuer. Bei seinen Prüfungen und Abenteuern verliebt sich Guybrush in die Gouverneurin von Melee Island. Die wird dann jedoch von einem Geisterpiraten entführt und Guybrush versucht auch noch sie zu retten.

Besondere Kennzeichen:

-----

Vertrottelt.

Hat einen Vetter namens Sven

Kann 10 Minuten die Luft anhalten.

Noch kein Pirat.

kann nicht sehr gut mit Frauen reden. Hmmpfl.

Elaine Marley

-----

Elaine Marley ist die Gouverneurin von Melee Island, der Schönen Insel mitten in der Karibik, auf der Das Geheimnis von Monkey Island spielt. Sie ist eine wunderschöne Piratenbraut die weiß was sie will. Seit er auf ihrer Insel gelandet (oder gestrandet) ist will sie Guybrush. Warum weiß keiner, sie selbst wohl auch nicht.

Leider wird sie von ihrem ewigen Verehrer, den sie eiskalt abblitzen lies nach Monkey Island entführt und zur Heirat gezwungen.

Ob der Name Marley in der Karibik so Gang und Gebe ist sein mal so dahingestellt.

Besondere Kennzeichen:

-----

Hübsch und intelligenter als Guybrush.

Hat ein Haufen blutrünstiger Piranhapudel.

Grosse Gouverneursvilla. (also eine gute Partie)

LeChuck

-----

Ein Geisterpirat der in den Gewässern vor Melee Island sein Unwesen treibt und unter Monkey Island seinen Stützpunkt hat.

Er starb zu Lebzeiten den Liebestod an gebrochenem Herzen, weil er unsterblich in Elaine Marley, die Gouverneurin von Melee Island verliebt war, und sie ihn abblitzen lies. Nun hat er Rache geschworen an allen Lebenden und entführt Elaine in sein Geheimversteck unter Monkey Island, welches nur doch den großen Affenkopf zu erreichen ist.

Besondere Kennzeichen:

-----

untot.

Er tritt auf Melee Island auch noch als neuer Sheriff namens Fester Shinetop in Erscheinung und versucht die Bürger von Melee einzuschüchtern und sich so an Elaine heranzumachen.

Spiffy

-----

Der Hund in der ScummBar.

Besondere Kennzeichen:

-----

Grrrrr.

### Die drei schrecklich wichtigen Piraten

---

Sitzen den ganzen Tag in der ScummBar und trinken Grog. Von ihnen erfährst du wie du ein richtiger Pirat wirst.

Besondere Kennzeichen:

-----

Reden in verschiedenen Farben.  
Haben Schiss von LeChuck.

### Die Voodoo Lady

---

Eine Sehr Mysteriöse Erscheinung jenseits von Gut und Böse.

Besondere Kennzeichen:

-----

weiß alles.  
Steht auf Gummihühner mit Karabinerhaken.

### Der Gemischtwarenhändler

---

ein sehr misstrauischer Zeitgenosse, der alles, was du als angehender Pirat brauchen kannst verkauft.

Wenn keiner für dich bürgt, tut er es auch nicht, aber es gibt mittel und Wege ihn davon zu überzeugen, dass er es doch tun soll.

Besondere Kennzeichen:

-----

Kennt die Schwertmeisterin von Melee Island gut und kann dir ein Treffen arrangieren.

### Carla

---

Carla ist die etwas abweisende aber dennoch nette Schwertmeisterin von Melee Island. Ihrem Status und Ruf gerecht zu werden ist ihre oberste Priorität. Sie mag Elaine und hilft dir sie aus den Klauen des Geisterpiraten LeChuck zu retten.

Besondere Kennzeichen:

-----

Schwertmeisterin!

### Captain Smirk

---

Smirk ist ein Ausbeuter der ganz besonderen Sorte. Ein Ausbilder ist er auch. Er bildet junge Piraten in der Kunst des Schwertkampfes aus. Nur leider bringt er dir nicht mal halb soviel bei, wie du wissen solltest. Er ist stolzer Besitzer einer Fechtkampfmaschine.

Besondere Kennzeichen:

-----

raucht ständig Zigarren.

## Otis

---

Otis ist der Stinker, der als einziger auf Melee Island im Knast sitzt. Er erscheint zuerst etwas undankbar, wenn du ihm hilfst, aber im Endeffekt ist er doch ein wenig zuverlässig und wird Mitglied der Crew, mit der du nach Monkey Island segelst.

Besondere Kennzeichen:

-----

Mundgeruch.

Ist und bleibt ein Krimineller.

## Meathook

---

Meathook lebt auf seiner eigenen Insel vor Melee Island. Die Bestie, die er beherbergt hat ihm beide Hände abgerissen, seitdem hat er Haken, anstatt Händen. Er wird auch Mitglied deiner Segelcrew nachdem du ein wahnsinnig schreckliche Mutprobe bestanden hast.

Besondere Kennzeichen:

-----

hat Haken, anstatt Händen

Hat ein Totenkopftattoo auf der Brust, mit dem er lustige Sachen machen kann, sprich ihn mal darauf an.

## Stan

---

Stan hat einen Gebrauchtschiffshandel auf Melee Island und zieht jeden über den Tisch. Wenn du jemanden hast, der für dich bürgt, ist es kein Problem ein Schiff bei Stan zu bekommen. Wenn nicht bekommst du auch kein Schiff. Ist nur ein einziges Mal selbst über den Tisch gezogen worden, als ihm die Affen, die von Monkey Island auf der Seamonkey zurücksegelten ihr Schiff verkauften.

Besondere Kennzeichen:

-----

Redet mit Händen und Füßen.

Misstrauisch.

## Herman Toothrot

---

Ist vor 10 Jahren auf Monkey Island gestrandet und hat sich ein kleines Fort am Rande des erloschenen Vulkans eingerichtet. Taucht immer wieder auf und geht dir auf die Nerven. Ab und an hat er auch was wichtiges zu erzählen. Leider zu selten. Er hat den Schlüssel für den großen Affenkopf von den Kannibalen ausgeliehen, will ihn aber nicht zurückgeben, da diese seinen Bananenpflücker einfach behalten.

Hermann ist damals auch mit der Sea Monkey nach Monkey Island gekommen.

Besondere Kennzeichen:

-----

Trägt keine Hose. Hat wohl auch noch nie welche getragen.

## Die Kannibalen



sprache mag das gar nicht.

Warte bis der Koch mal die Küche verlässt und hinter dem Vorhang verschwunden ist. Gehe dann durch die Tür in die Küche. Wie auch sonst. In der Küche der Scummbar nimmst du dir den Topf, der unter dem blutigen Arbeitsplattenähnlichen Holztisch ist mit. Auch das Fleisch auf dem Tisch wandert in deine Tasche. Gehe nun auf die Planken außerhalb der Küche und nimm den roten Hering mit.

Lei-

der kommt eine tödliche Seemöwe und die würde Guybrush eher den Finger abhacken, als dass sie ihren Hering hergeben würde. Trete dazu 3x auf das Ende der Planke, auf dem die Möwe sitzt. Sie wird in die Luft geschleudert, und immer länger in der Luft bleiben, so dass es kein Problem für dich sein sollte, ihr den Hering zu klauen.

Verlasse nun die Scumm Bar

..währenddessen

läuft eine Zwischensequenz, in der dein Feind, Le Chuck, der Geister Pirat vorgestellt wird. LeChuck wird von deiner Ankunft auf Melee Island berichtet.

Nach der Zwischensequenz befindest du dich wieder vor der ScummBar. Gehe nun nach links wieder aus Melee Town heraus.

Bals befindest du dich auf der Inselkarte. Jede Insel die du in diesem oder einem anderen Monkey Island Spiel besuchst, hat ihre eigene Karte, auf der wichtige Orte an denen du Abenteuer bestehen musst eingezeichnet sind.

Bevor du auf Melee Island irgendwas erreichen kannst, musst du erst einmal Geld verdienen. Ja, auch ein Pirat muss sich Geld verdienen, und kann es nicht einfach klauen. Jedenfalls Guybrush macht das so.

Gehe nun zu dem rosaroten Licht, welches mit Lichtung (sehr sinnig...) betitelt ist. Hier ist der Zirkus zu finden. Wer wollte nicht schon immer mal sein Geld in einem Zirkus verdienen :). Unterbrich am besten mal die beiden sich ständig streitenden Fettucini Brüder. verklicke sie ihnen, dass du einen Helm hast, da man ja sicher sein muss, dass es sicher ist. Wenn die beiden ihn auch noch sehen wollen, dann benutzt du deinen Topf um sie zu überzeugen. Glückwunsch zu deinen 478 Goldstücken Bobbin!

Wenn du wieder auf der Karte bist, gehe den weg zurück bis zu Gabelung. Diese wird sogar extra angezeigt. Gehe hier nur ein Stück in den Wald hinein und pflücke eine der Gelben Blumen, die dort wachsen. Ich hoffe du hast dir gemerkt, wo du herkamst, wenn nicht, du kamst von rechts, und genau dort raus verlässt du den Wald jetzt wieder.

Gehe nun zurück nach Melee Town (Auf der Karte mit ORT bezeichnet).

Hier gehst du an der Scummbar vorbei tiefer in den Ort hinein. Rede mit dem Bürger von Melee Island and kaufe ihm die Karte zum Schatz von Melee Island ab. Auch wenn es so aussieht, als hätte er dich betrogen, das hat er nicht.

Wenn du willst kannst du noch mit den Piraten auf der anderen Straßenseite quatschen, das ist zwar nicht unbedingt Story- und Lösungsrelevant, aber lustig ist es allemal, wir sind ja auf Melee Island(TM). Wenn du es geschickt anstellst kannst du den Kerlen auch noch 2 Goldstücke abschwatzen, du alter Schnorrer.

gehe nun in die Tür, die links vom Bürger von Melee am Nächsten an ihm dran ist. Du betrittst das Reich des Voodoo \*schauder\* Ist aber nicht schlimm.

Schnapp die das Gummihuhn, das da so im Vordergrund rumliegt und wenn du willst kannst du dich auf einen mysteriösen Plausch mit der Voodoo Lady einlassen, der wird aber erst so richtig mysteriös, wenn du das Spiel zum zweitenmal spielst.

Verlasse nun die Voodoo Lady und begib dich einen Torbogen weiter.

Hier ist der Gemischwarenladen, die Gasse, Die Kirche und das Gefängnis. In die-

ser Reihenfolge von rechts nach links.

Die Kirsche ist total uninteressant, was soll ein Pirat auch in der Kirche.



Gehe zuerst mal in die Gasse, aus der ständig jemand ruft. Du lernst nun den Sheriff der Stadt Melee Town kennen, und eine Gasse die du nicht so leicht vergisst. Äh, vergiss was ich gesagt habe ;)

Gehe nun mal ins Gefängnis und versuche mit dem Gefangenen zu reden. Naja, gehe wieder raus aus dem Gefängnis.

Gehe nun erst mal in den Gemischtwarenladen. Rüste dich dort nun aus für deine Prüfungen um ein großer und mächtiger Pirat zu werden. Kaufe (ja, du hast richtig gelesen, kaufen, nicht stehlen) hierzu das Schwert und die Schaufel. Frage den Gemischtwarenhändler am besten jetzt noch NICHT gegen wen du kämpfen kannst, aber frage nach einem Pfefferminz. Nun verlasse seinen Laden wieder.

Gehe nun wieder ins Gefängnis und drücke Otis das Pfefferminz in die Hand. Quetsche Otis ein wenig aus, und verlasse dann das Gefängnis wieder.

Gehe nun weiter nach rechts bis zum Haus der Gouverneurin. Dieses wird von tödlichen PiranhaPudeln bewacht. Vergifte das Fleisch aus der Küche der Scummbar mit den Blumen aus dem Wald und gib den ganzen Teufelsbraten den PiranhaPudeln. Seltsam, dass das Fleisch zuvor ganz anders aussah, aber nun weiter, du alter Tierquäler ;).

Gehe in die Gouverneursvilla hinein und dann gleich in die erste sichtbare Flügeltüre. Dies ist die einzige offenbare Tür. Nun dann, viel Spaß und enjoy the show.

Nachdem du Fester Shinetop ruhig gestellt hast und aus der Tür kommst brauchst du nur noch eine Feile.

Also, gehst du seelenruhig zu Otis, dem Gefangenen im Gefängnis zurück. Otis hat mit einer Rattenplage zu kämpfen, also gibst du ihm dein neuerworbenes Nagetierspray und bekommst seinen Käsekuchen dafür. Diesen öffnest du und voila, da ist ja ein Feile drin. Damit machst du dich schnellstmöglichst auf den weg zurück in die Gouverneursvilla. Hier springst du durch das Loch in der Wand zurück in den Kampf und nach einigem hin und her hast du das Idol der vielen Hände in deinem Besitz und somit die erste der drei Prüfungen bestanden.

Nach einem Herzerwärmenden Smalltalk mit der Gouverneurin Elaine Marley findest du dich unter Wasser wieder.

Du bist umringt von lauter Spitzen Gegenständen, mit denen du deine fesselnde Bindung an das Idol der vielen Hände sofort beenden könntest, kannst aber keinen dieser Gegenstände erreichen. Was also tun?

Packe einfach das Idol der vielen Hände ein und nix wie raus aus dem Wasser.

Du wirst ja auch schon erwartet. Sehr romantisch das ganze.

Kümmern wir uns nun um die nächste Prüfung, die Schatzsuche.

Gehe hierzu in den Wald, in dem du die Gelbe Blume gepflückt hast, auch Gabelung genannt. Also der Wald wird so genannt, nicht die Blume.

Hier gehst du aber nicht zur Blume, sondern bleibst im ersten Bild stehen.

hier wirfst du mal einen Blick auf die Karte, die du von dem Bürger von Melee erworben hast. nach den Tanzschritten bewegst du dich nun im Wald fort.

Also das erste Wort, vor den rhythmischen Zähltakten ist die Richtung aus der du aus dem Bild herausgehen musst. Wenn du dich genau an die Karte hältst, kommst du ziemlich schnell beim Schatz an.

Achtung ein Joke. Im siebten Bild kommst du an einem Baumstumpf vorbei. Schau ihn dir mal genau an. Ach was sind die Lucas Arts Entwickler doch lustig.

Vielleicht sollte ich noch erwähnen, dass das Spiel Monkey Island damals auf 4 Disketten herausgekommen ist, und du schon öfters mal Disketten wechseln musstest während des Spiels.

Dieser Irrgarten ist um einiges leichter zu bewältigen als z.B. die Irrgärten bei Zak McKracken. Wenn du nun endlich bei einem hellblauen Busch mit roten Beeren angekommen bist, bist du richtig. Also, ein X markiert die Stelle! Woher ich das weiß? Frag Chuck die Pflanze! Jedenfalls musst du nun mit der Schaufel auf dem X graben. Und lass den anderen auch noch was von deinem Schatz übrig. Somit haben wir die Schatzsuche auch bestanden.

Also folgt nun die 3. und letzte Prüfung, besiege den Schwertmeister von Melee Island. Dies ist die schwierigste, weil langwierigste Aufgabe.

Gehe zuerst einmal zu dem Licht recht in der Mitte auf der Karte. Also eigentlich rechts unten, aber das kann man auch nicht so genau sagen, also jedenfalls das gelbe Licht, rechts auf der Karte, und zwar nicht das oberste. Und auch nicht zu den Viele lichtern, das ist der Hafen, in dem Stan sein Quartier hat, zu dem kommen wir dann schon noch.

Auf halbem weg wirst du von einem Troll aufgehalten, der Wegzoll für die Brücke kassieren will. Er verlangt etwas total nutzloses von dir, also drückst du ihm einen Roten Hering in die Hand, und er lässt dich passieren.

\* INsider INfo:

Nach Monkey Island schrieben viele Menschen die FAQs geschrieben haben, wenn du einen nutzlosen Gegenstand in deinem Inventar hast, dass es sich um einen Roten Hering handelt. Jetzt weißt du woher das kommt. Aber weiter im Text \*

Nachdem dich der Troll passieren lässt, gehst du endlich zum Haus von Captain Smirk und klopfst einmal an. Frage ihn doch mal ob er dich Trainiert und dann zeige ihm dein Schwert, zahle ihm alles was er will und dein Training kann beginnen.

Lass dich ja nicht auf Diskussionen um Gummihühner ein...

Nun ist dein Basistraining abgeschlossen. Nun liegt es an dir. Begibt dich an einen zentralen Punkt der Insel und fordere die Piraten die vorbeikommen zum Duell auf. Warte einfach, es kommt bestimmt einer.

Nun kommt es zur Glanzleistung eines Jeden Piraten, dem

#### Beleidigungsfechten:

Du bist als erster am Zug und teilst eine Beleidigung aus. Wenn dein Gegner sie kontert mit einer Schlagfertigen Antwort, ist er mit austeilen dran, und bringt dir vielleicht eine neue Beleidigung bei. Wenn er nicht kontert kannst du nochmal austeilen. So lernst du mit der Zeit einige viele neue Beleidigungen und auch die passenden Antworten.

Um dir diesen Spaß nicht zu verderben habe ich die Beleidigungen in einem Extra Kapitel untergebracht, siehe dazu unter iv DIE KUNST DES BELEIDIGUNGSFECHTENS nach.

Nachdem du so ca. 10 Beleidigungen und auch die Passenden Antworten hast, hast du genügend gelernt, und kannst dich daranmachen den S chwertmeister zu besiegen.

Gehe dazu in den Gemischtwarenladen und frage den Gemischtwarenhändler, gegen wen du im Schwertkampf antreten kannst. Er verlässt seinen Laden und geht zum Schwertmeister. Clever wie du bist, bleibst du ihm auf den Fersen.

Nun bist du endlich beim Schwertmeister und musst feststellen, dass er Carla heißt.

Auch gut, fordere sie heraus. Du wirst feststellen, dass sie ganz andere Beleidigungen auspackt als die doofen Piraten, sie ist ja auch immerhin die Schwertmeisterin. Gib ihr einfach die deiner Meinung nach passenden Antworten, oder schaue im Kapitel iv nach, dort ist eine Liste mit guten Antworten aufgeschrieben.

Nachdem du auch noch den Schwertmeister besiegt hast, sind deine 3 Prüfungen vorbei und das Spiel ist aus, gehe nun zu Elaine und kuschle mit ihr bis zum Morgengrauen. Denkstepuppe. Gehe erst mal zu den 3 schrecklich wichtigen Piraten

in der ScummBar um vor ihnen mit deinen 3 bestandenen Prüfungen zu protzen.

Geht auch nicht, und Elaine, die Gouverneurin ist entführt worden von einem Geisterpiraten.

Das ist ja genau die richtige Aufgabe für einen frischgebackenen Piraten: Rette deine Herzallerliebste.

Du musst natürlich LeChuck hinterhersegeln, dazu brauchst du ein Schiff und eine Crew. Das ist alles kein Problem. Gehe erstmal in die Scummbar und sammle alle 5 Krüge ein die da herumstehen. Dann rede mit dem Koch über Schiffe. Dann gehe in die Küche und fülle den Grog in einen dieser Krüge. Nun heißt es

schnell sein, denn der Grog frisst sich durch die Krüge. Also nix wie auf zu Otis, dem Gefangen. Zwischendrin sollst du den Grog doch auch mal in einen anderen Grogkrug umfüllen. Im Gefängnis schüttest du den Grog auf das Schloss von Otis Zelle und versuchst ihn für deine Crew anzuheuern. Das klappt nicht so ganz aber egal. Gib nicht auf, und frage Carla, die Schwertmeisterin, ob sie in deiner Crew mit nach Monkey Island segeln will. Nachdem du sie besiegt hast, kannst du direkt zu ihrem Haus laufen, und musst nicht erst extra durch den Wald. Carla ist zwar etwas skeptisch aber doch leicht zu überzeugen.

Als letztes Mitglied deiner Crew biete sich Meathook an. Gehe zu der Insel im Nordosten der großen Insel und überbrücke das Kabel mit dem Gummihuhn. Klingt komisch, ist aber so.

Überzeuge, Meathook, dass du seine Hilfe brauchst, und dann brachst du eigentlich nur noch ein Schiff.

Gehe nun zum Hafen, dort wo die vielen Lichter sind.

Hier ist Stan zuhause. Er redet zwar mit Händen und Füßen, ist aber eigentlich ganz nett. Er ist halt ein Geschäftsmann.

Sage ihm, dass du nicht so viel anlegen kannst (3).

Dann versuche auf Kredit zu kaufen (2).

dann erbitte dir doch etwas Bedenkzeit und versuche solange eine Bürgschaft aufzutreiben. Gehe also zum Gemischtwarenhändler zurück. Rede mit ihm (2,1)

Er wird seinen Safe aufmachen, mache du dir solange etwas zum schreiben bereit. Schreibe dir also die Kombination des Safes des Gemischtwarenhändlers auf.

Bei mir war sie :

links

oben

unten

links

Schicke nun den Gemischtwarenhändler mal wieder zur Schwertmeisterin und gib solange die Kombination in den Safe ein. Schnapp dir die Bürgschaft und auf zurück zu Stan. Labere mit ihm (3,1) dann über Extras (1,2,2,2,2,2) ein wenig hin und her, dann verschwindest du so halb, dann fragst du ihn was es wert sein soll, wenn er knapp bei 6000 Goldstücken liegt, kannst du ihm mal 5000 Goldstücke anbieten, er wird einverstanden sein. Stan ist ein harter Bursche.

Begib dich nun nach Melee Town und freu dich auf das was dich erwartet, nämlich eine Reise nach Monkey Island.

Deshalb heißt dieses Spiel auch so, und nun wirst du das Geheimnis von Monkey Island ergründen.



Nachdem du mit der Sea Monkey und deiner Crew in See gestochen bist, findest du dich in deiner Kapitänskajüte wieder.

Hier bewaffnest du dich erst mal mit Federkiel und Tinte. Öffne die Schublade

des Schreibtisches und schaue nach, was sich darin befindet. Es ist das Logbuch des Kapitäns. Lies es dir durch.

Begib dich nun wieder auf Deck und klettere den Mast hinauf. Dort oben nimmst du die Totenkopfflagge mit.

Neben dem Mast ist eine Luke. Klettere sie hinab. Durch die hintere Tür kommst du in die Küche. Hier öffnest du den Schrank mit den Frühstücksflocken, nimmst dir eine Packung und machst sie auf. In dieser befindet sich der Schlüssel zum Schrank in der Kapitänskajüte. Nimm den Topf (den kleinen) mit.

Nun geht es einen Schritt zurück und dann durch die Luke in den Bauch des Schiffes.

Hier nimmst du eine Hand voll mit Schiesspulver aus den Fässern mit, das Seil kommt auch mit, und die Kiste im Bild vorne rechts machst du auf und nimmst den Wein daraus mit.

Zurück in der Kapitänskajüte schließt du den Schrank auf und nimmst die Truhe aus dem Schrank heraus. Öffne sie und nimm das Stück Papier und die Zimtstangen an dich. Lese das Stück Papier. Das ist dein Kochrezept, mit dem du nach Monkey Island (TM) kommst.

Gehe in die Küche und schmeiße alles was auf dem Plan steht in den Kochtopf.

Manchmal muss man eben ein wenig improvisieren...

SO GEHT ES ZU MONKEY ISLAND!!!

Topf auf 95 Grad erwärmen

Folgende Zutaten addieren:

- 1 Zimtstange
- 4 Pfefferminzblätter
- 1 menschlicher Schädel
- 1 Tropfen Krankentinte
- 0,5 l Affenblut
- 1 ganzes Huhn
- 3 Unzen Schwefel
- 1 oder mehr der folgenden:
  - Vitamin B12, Lecithin
  - Malz, Bindemittel oder
  - naturidentisches Aroma

Auf kleiner Flamme einkochen lassen.

reicht für vier Personen.

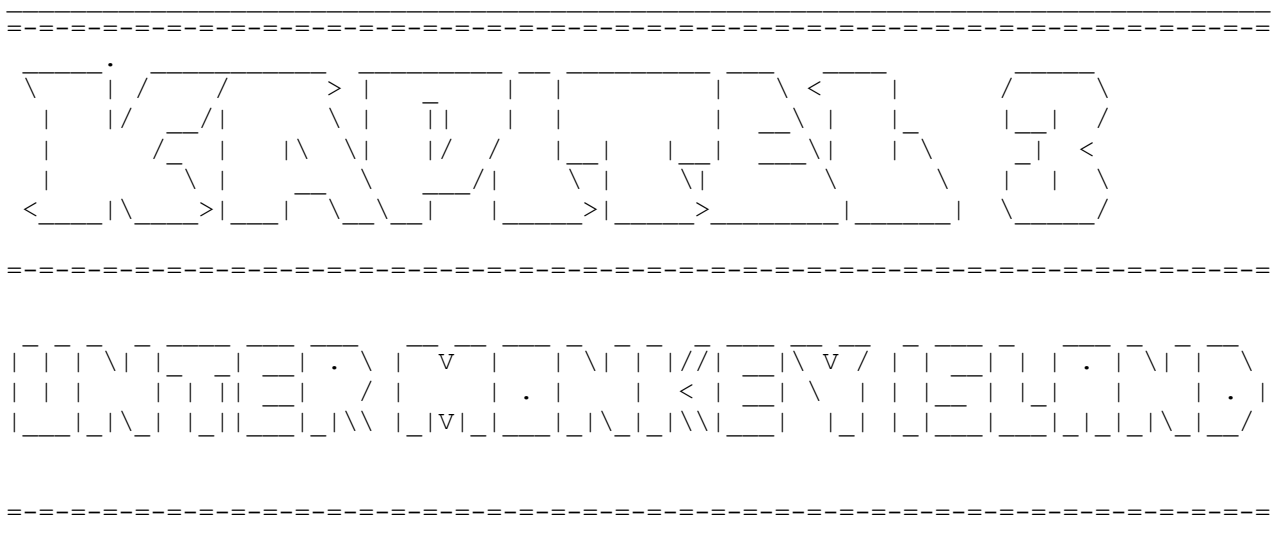
so, soweit das Rezept, nun zur Erklärung:

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 1 Zimtstange               | - haben wir                                       |
| 4 Pfefferminzblätter       | - Pfefferminz vom Gemischtwarenhändler            |
| 1 menschlicher Schädel     | - Die Totenkopfflagge                             |
| 1 Tropfen Krankentinte     | - die Tinte eben                                  |
| 0,5 l Affenblut            | - Der Wein  |
| 1 ganzes Huhn              | - Nun musst du dich von deinem Gummihuhn trennen. |
| 3 Unzen Schwefel           | - Schießpulver                                    |
| 1 oder mehr der folgenden: | - Frühstücksflocken                               |
| Vitamin B12, Lecithin      |   |
| Malz, Bindemittel oder     |   |
| naturidentisches Aroma     |   |

haue nun alles von dieser Liste in den Kochtopf und Monkey Island ist nicht mehr fern für dich.

Nachdem der Voodoofluch das Schiff auf Kurs gebracht hat wacht Guybrush wieder auf. Gehe nun in den Bauch des Schiffes, nimm noch etwas mehr Schiesspulver, und gehe dann an Deck.

Irgendwie kommst du nicht nach Monkey Island, aber zum Glück haben wir im Zirkus schon geübt. Stecke das Seil in die Kanone und lade sie mit dem Schießpulver. Das Schießpulverpulver muss in das ROHR der Kanone. Nun fehlt nur noch ein Feuer zum entzünden der Kanone. Gehe hierzu mal wieder in die Küche und fackle dein Rezept an.



Ziemlich unsanft landet Guybrush nun auf Monkey Island.

So faul rumliegen kann ja jeder, jetzt machen wir ihm Feuer unterm Hintern, und lassen ihn aufstehen.

Nimm erstmal die Banane. Der Fetzen Papier, der am Baum hängt ist ein Memo, auf diese werde ich in diesem Faq nicht mehr näher eingehen. Du kannst sie aber fleißig sammeln, bekommst dann einen eins mit Stern dafür.

Nun orientieren wir uns erst einmal auf der Insel Monkey Island.

Wenn du die Karte das erste mal betrittst, siehst du die Schlucht, den Affen und den Strand.

Gehst du nach rechts oben kommt der erloschene Vulkankrater, an dessen Rand das Fort ist, welches wir gleich mal besuchen. Dieses Fort gehört Herman Toothroot, und diesem klauen wir gleich mal einige seiner Sachen. Nimm das Seil und das Fernrohr an dich. Stütze dich auf der Kanone ab und schnappe dir die Kugel und das Schießpulver. Nun zurück auf die Karte. Nach rechts raus.

Hier siehst du die Flussgabelung, das eingetrocknete Flussbett und am Ende dessen einen trockenen Teich. Gehe nun die Fußstapfen hinauf. ZIEHE 2 mal an dem primitiven Kunstwerk. Zur Sicherheit benutze dein Fernglas und du solltest GE-NAU auf den Baum am Strand kucken. Gehe nun noch eine Eben höher und drücke den Stein der am Rand steht. Du solltest nun den Bananebaum am Strand getroffen haben. wenn du daneben geschossen hast, gehe runter stelle an dem Kunstwerk rum und schaue durch dein Fernglas, bis Guybrush den Baum sieht, dann gehe höher und nimm den Haufen Steine und du kannst wieder einen Schubsen.

So, nun gehst du wieder zum Fluss hinunter. Hier stopfst du eine Handvoll Schießpulver in den Damm. Nun zerlegst du das Fernglas und mit Hilfe der Sonne und der Linse setzt du das Schießpulver in Brand.

Begib dich nun zum Teich und nimm das Seil aus der Hand der Armen Seele.

Gehe nun zur Schlucht. Binde hier ein Seil an den starken Ast, das andere Seil bindest du an den festen Stumpf und schon gehören dir die Paddel. Diese wollen wir natürlich auch gleich einsetzen. Gehe an den Strand zurück, sammle die Bananen ein und schmeiße dich in dein Boot und benutze es mit den Paddeln.

Paddle zur Nordhälfte von Monkey Island und lege am Strand an. Gehe zum Dorf. Klaue den vegetarischen Kannibalen ihre Bananen und versuche zu fliehen. Leider wirst du eingesperrt, aber bist ganz in der Nähe von Hermanns

Bananenpflück-

ker. Nimm dir den Schädel und öffne das lose Brett, welches sich darunter befindet.

Kehre nun zur Südhälfte von Monkey Island (TM) zurück und suche den Affen bei der Schlucht. Gib dem Affen 5 (in Worten FÜNF) Bananen und er folgt dir überallhin. Gehe nun mit dem Affen im Schlepptau zur Lichtung, ganz im Osten der Insel. Ziehe an der Nase des einen Totempfahls und betrete das heilige Gebiet

um den Affenkopf.

Schnapp dir Lemonhead kleine, die kleinste Statue und gehe zurück ins Dorf zu den Kannibalen.

Erkläre ihnen, dass sie dich nicht essen sollen, sondern du ihnen alles gibst. Nun gut, sie warten und du gibst ihnen eben die kleine Statue. Nun sind wir alle Freunde, und du kannst in dein Gefängnis zurück und den Bananenpflücker endlich mitnehmen. Gib den Bananenpflücker an Hermann Toothroot und du bekommst den Schlüssel zum Affenkopf. Gehe aus dem Dorf heraus, und dann gleich wieder hinein. Sage den Kannibalen, dass du doch etwas gebrauchen kannst, und dass du jemanden suchst und palavere mit ihnen über die Voodoowurzel und dann ziehe los um LeChuck zu töten, aber ohne Navigator geht das nicht, also gib den Kannibalen eben den Prospekt, der sich in deinem Inventar befindet. Sie werden ganz angetan sein und brauchen ihren opfke esde Avigatorsne nicht mehr. Ist es nicht schön neu Freunde zu finden. Ich glaube er mag dich. hihhi

Nun aber ab zum Affenkopf.

Stopfe hier den Affenkopfschlüssel in das riesige Ohr des Affenkopfes. Eine sehr

schmalzige Angelegenheit, oder? Es ist auch sehr nett, wenn einem gleich zur Begrüßung die Zunge rausgestreckt wird. Aber das ist jetzt egal, betrete den Affenkopf.

Woher wusste ich nur, dass es in der Hölle Pilze geben würde? Guybrush, das weiß

ich auch nicht, aber es gibt auch Pilze, die sind das Fleisch der Götter, Teo Nanacatl eben, aber das ist eine andere Geschichte, aber auch mit Voodoo und so verwandt. Packe deshalb nun ersteinmal den Kopf des Navigators, den du von den vegetarischen Eingeborenen bekommen hast aus und dann immer der Nase nach. Also der Nase des Kopfes des Navigators nach. Vielleicht ist's dir ja schon aufgefallen, wenn du von einem Bild ins andere läufst hier in dieser Hölle aus Lava, Schwefel, Körperteilen und Körperinnereien und das Bild mal eben weiterscrollt, und du willst zurück gehen, dann ist alles anders als zuvor. Ein Glück, dass du den Kopf des Navigators hast, der Navigator weiß immer wo's langgeht.

Also wie gesagt, folge der Nase des Navigators. Nach einigen Irrwegen wirst du noch wohlbehalten beim Schiff ankommen.

Nun musst du dich aber ersteinmal irgendwie tarnen, sonst finden dich die Geister sofort und werfen dich von ihrem Schiff.

Labere also nun den Kopf des Navigators voll, weil du doch seine Halskette brauchst um dich zu tarnen (2,2,2,2,2). Ziehe diese an, und du kannst auf das Geisterschiff steigen. Cool, was?

Auf dem Schiff angekommen macht sich Guybrush unsichtbar. Sowohl für uns, als auch für die Geisterpiraten. Als erstes auf dem Schiff von LeChuck gehst du zu LeChuck persönlich, und zwar zu deiner Linken. Durch die Tür gelangst du direkt in seine Steuerkabine. Hier ist der Schlüssel an der Wand von Interesse. Nur einfach nehmen kannst du ihn nicht, da LeChuck wohl auch unsichtbare hört, und dich wieder hinausschmeißt. Zum Glück hast du von Stan einen Magnetkompass bekommen, mit diesem kannst du dir den Schlüssel stibitzen.

Klettere nun die Luke neben den musizierenden Geistermatrosen hinab und gehe vorbei an dem schlafenden Geistermatrosen durch den Durchgang. Im Kleintierzoo, der dich dahinter erwartet, nimmst du ein Huhn. Leider ist Guybrush zu doof, und erhält nur eine Feder, aber das macht nichts.

Gehe zurück zum Geistermatrosen und kitzle ihn mit der Feder an den Füßen. Wenn Guybrush keine kitzelige Stelle entdecken kann, dann gehe ein wenig in Richtung des Durchgangs zum Kleintierzoo, und der Pirat entspannt sich und streckt dir lasziv seine Füße entgegen. Nun kannst du ihn kitzeln. Kitzle ihn gleich nochmal, weil's so schön war. Nimm dir den Grog.

Gehe wieder zum Kleintierzoo. Hier sperrst du die Luke mit dem Schlüssel aus Le Chucks Kabine auf und kletterst hinab.

Um an der ekligen Geisterratte hier unten vorbeizukommen kippst du den Grog in den Napf der Ratte und schnappst dir einen Klumpen Fett.

Nun aber schnell wieder hoch zu den Geistermatrosen. Schmiere das Fett an die quietschende Tür und du kannst sie unbehelligt öffnen und eintreten.

Vor dem Gefängnis hängt, warum auch immer Geisterwerkzeug herum, welches dir sehr gelegen kommt, und Gelegenheit macht nun mal Diebe. Klaue es ruhig, es gehört ja auch nur anderen Piraten, und zwar Geisterpiraten, die die Gouverneurin entführt haben. Da macht das nichts aus.

So bewaffnet gehst du wieder zu dem Kleintierzoo und werkelst mit dem Werkzeug an der verschlossenen Kiste rum bis du sie endlich auf bekommen hast. WOW! eine echte Voodoo Wurzel, Jetzt hast du etwas gegen LeChuck in der Hand. Aber leider noch nicht in der Richtigen Form. Dazu musst du ersteinmal zu den Kannibalen zurück.

Die freuen sich diesmal wirklich dich zu sehen und machen sich sofort daran eine effektive Waffe gegen LeChuck aus der Voodoo Wurzel zu brauen. Dich lassen sie so lange alleine mit dem dreiköpfigen Affen :)

Mit dem kannst du einen netten Plausch halten und dann kommen die Kannibalen auch schon wieder zurück und bringen dir in der Sodaflasche das Wurzelgebräu mit dem du den Geisterpiraten so richtig Feuer unterm Hintern machen kannst. Also auf zum Geisterschiff und Elaine befreien. Aber nix is, die Geisterpiraten sind weg, alle weg. Nur noch einer ist da, den kannst du gleich mal mit deiner Wunderwaffe bedrohen. Du erfährst dass sie alle auf dem Weg zur Hochzeit von LeChuck und Elaine auf Melee Island sind. Tja, also nix wie hinterher.



Du kommst schneller nach Melee Island zurück als von Melee Island weg. Am Dock angedockt machst du dich am besten gleich mal auf den Weg in die Kirche um die Heirat zwischen deiner Herzensdame und einem ekligen Geisterpiraten zu unterbinden.

Dein erster Versuch scheitert an einem Geisterpiraten, aber dem wirst du Beine machen... HAHAAHA Beine machen!

Den zweiten kannst du in eine sehr verzwicke und doch etwas kopflose Diskussion verwickeln, aber auch das sollte kein Problem sein für dich.

Also, auf in die Kirche zur Hochzeit dieses ungleichen Paars.

Dort kommen einige affige Überraschungen auf Guybrush zu. Aber auch das wird sich klären und LeChuck ist stinksauer auf dich und prügelt sich mit dir quer über ganz Melee Island. Nun landest du im Grogautomaten von Stan's Gebraucht-Schiff Basar. Na denn Prost!

Hier kannst du dich noch ein wenig mit LeChuck prügeln, oder du nimmst gleich das Malzbier an dich, und bespritzt LeChuck damit.

Erfreue dich nun an LeChucks Filmreifen (und in für die Zeit genialer Grafik dargebotenem (war das jetzt korrektes deutsch?)) Abtreten und dem romantischem herzerreisenden Ende, denn das Spiel ist zu

ENDE!

Das Beleidigungsfechten ist der Volkssport in der Karibik und auch auf Melee Island.

Von den Normalen Piraten lernst du immer neue Beleidigungen und dann auch die passenden Antworten darauf. Hier in dieser Sektion geht es um die Beleidigungen der Piraten und im Zweiten Teil um die Beleidigungen des Schwertmeisters und wie du am geschicktesten darauf antwortest.

Dank Andreas Pabst isst es hier schon viel kompletter geworden aber falls DU noch die eine oder andere Beleidigung beizutragen hast, dann mail sie mir, du bekommst vollen Credit dafür. Am besten wären natürlich mehrere fehlende Beleidigungen, da es sonst etwas mühsam ist. Und schicke mir nur Beleidigungen aus dem Spiel Das Geheimnis von Monkey Island. Alle persönlichen Beleidigungen werden ignoriert.

---

---

<><><>      BELEIDIGUNGEN PIRATEN      <><><>

---

+ Mein Schwert wird dich aufspießen wie einen Schaschlik!  
- Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.

+ Mein Narben im Gesicht stammen von einem harten Kampf.  
- Aha, mal wieder in der Nase gebohrt wie?

+ Trägst du immer noch Windeln?  
- Wieso, die könntest DU viel eher gebrauchen!

+ Ich kenne einige Affen, die haben noch mehr drauf als du.  
- Aha du warst also beim letzten Familientreffen.

+ Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.  
- Du kannst SO schnell davon laufen?

+ Deine Fuchtelei hat nichts mit der Schwertkunst zu tun.  
- Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.

+ Willst du hören wie ich 3 Männer zugleich besiegte?  
- Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?



+ Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.  
- Zu schaden, das DICH überhaupt niemand kennt.

+ Du hast die Manieren eines Bettlers  
- ich wollte, dass du dich wie zuhause fühlst.

+ Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.  
- Auch bevor sie deinen Atem riechen?

+ An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.  
- hattest du das nicht vor kurzem getan?

+ Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen!  
- Also hast du doch den Job als Putzer gekriegt.

+ Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.  
- Er muß dir das Fechten beigebracht haben.

+ Du kämpfst wie ein dummer Bauer.  
- Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.

+ Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn!  
- Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen?

+ Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.  
- Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.

---

---

<><><>      BELEIDIGUNGEN SCHWERTMEISTER (IN)      <><><>

---

---

+ Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.  
- Er muß dir das Fechten beigebracht haben.

+ Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein.  
- Hattest du das nicht vor kurzem Getan?

+ Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.  
- Staubwedel?

+ Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.  
- Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.

+ Niemand wird sehen, dass ich so schlecht kämpfe wie du.  
- Du kannst SO schnell davonlaufen?

+ Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.  
- Also hast du doch den Job als Putzer gekriegt.

+ Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden.  
- Dann mach damit nicht rum wie mit einem Staubwedel.

+ Kluge Gegner renne weg, bevor sie mich sehen.  
- Auch bevor sie deinen Atem riechen?

+ Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?  
- Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.

+ überall in der Karibik kennt man meine Klinge  
- Zu Schade, dass DICH überhaupt niemand kennt.

+ Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters.  
- Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen?

+ Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt  
- Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?

+ Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.  
- Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!

+ Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.  
- Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

+ Leute wie dich sehe ich sonst betrunken in der Gosse.  
- Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

+ Alles, was du sagst, ist dumm.  
- Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.

+ Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?  
- Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?

---

v	
	FAQs

FAQs steht abkürzend für Frequently Asked Questions, also häufig gestellte Fragen. Hier kommt alles rein, was mit per Mail an Fragen geschickt wird und ich für würdig erachte hier in diese Sektion einzubauen. Also scheue dich nicht, Fragen zu stellen, die du hier nicht findest, und die im Walkthrough nicht erklärt werden.

---

F: Wie bekomme ich den Koch der Scummbar dazu, aus seiner Küche herauszukommen!

A: Öffnen einmal die Tür, dann kommt er nach einiger Zeit.

---

F: Ich möchte den Gemischtwarenhändler nach einem Pfefferminz fragen, aber er gibt mir keins bzw. ich habe nicht die Möglichkeit ihn nach einem Pfefferminz zu fragen. Immer nur die Blöde Schwertmeistertour.

A: Gehe zuerst ins Gefängnis und versuche mit Otis zu reden.

---

F: Wie bekomme ich Monkey Island auf meinem neomodischen XP Rechner oder ähnlichem Gefährt zum laufen?

A: Da lege ich dir eine ganz nette Seite ans Herz:

<http://www.scummvm.org/downloads.php>

Dort kannst du dir ein nettes Kleines Proggy runterziehen, mit dem du auf deinem megamodernen Rechner eine alte 386er Gurke simulieren kannst, und somit Monkey Island zum laufen bringst.

Die ScummVM Version läuft zwar nur in einem kleinen Fenster, hat aber die Vorteile, das die Codeabfrage übergangen wird und du dir bis zu 80 Savegames anlegen kannst.

---

F: Und wo kann ich mir Monkey Island runterladen.

A: Offiziell nirgends, da Monkey Island immer noch dem Copyright von Lucas Arts unterliegt, aber es gibt eine nette Spielesammlung mit den ersten 3 Monkey Island Abenteuern für wenig Geld im Handel oder für noch weniger Geld bei ebay. Es soll auch Tauschbörsen im Internet geben, wo es das ganze für gar kein Geld gibt, aber das ist illegal und ich hab nix gesagt :)

---

F: Ich habe aber Angst vor Viren, die ich über so eine unsaubere Tauschbörse bekommen kann, wo bekomme ich das Spiel denn dann her?

A: Entweder du schaltest das verdammte Spyware verseuchte Kazaa endlich aus und probierst es gleich bei soulseek, aber da gibts eher Musik, aber eben saubere Files und keine Fakes und kaum unvollständige Tracks oder du surfts mal eben zu tech.island.com, da kannst du auch Monkey Island 2 und Indy 3 runterladen, wenn du weitere Quellen kennst, so schreibe mir, auch für andere Lucas Arts Games!

---

F: Ich habe mein Dial-a-Pirate Kopierschutz drehspielzeug verloren, wo bekomme ich so ein her?

A: Entweder du schauts hier:

[http://www.classicgaming.cc/pc/monkeyisland1/dial\\_a\\_pirate.php](http://www.classicgaming.cc/pc/monkeyisland1/dial_a_pirate.php)

oder du benutz einfach ScummVM, denn mit ScummVM kannst du die alten Lucas Arts games zocken, ohne von den Kopierschutzmechanismen gestört zu werden. ScummVM zeigt die fragen zwar an, aber du kannst einfach irgendwelche zahlen die dir gerade einfalle eingeben, wie z.b. 4711 oder 0815 oder so, es klappt jedenfalls immer, dass du mit ScummVM keine Dial-a-Pirate scheibe brauchst.

---

Dieses Kapitel befasst sich mit den Monkey Island typischen Jokes und Seitenhieben auf bekannte Starwars Filme und ähnliches. Diese bekommst du im normalen Storyverlauf meist gar nicht mit, oder nur am Rande. Kann sein, dass ich einige schon in der Komplettlösung erwähnt habe, es kann auch sein, dass ich welche vergessen habe. Falls du noch etwas weißt, was unbedingt in dieser Sektion stehen muss, dann scheue dich nicht, mir eine Mail zu schreiben und diese Lücke zu füllen. Du bekommst einen Dicken Credit für deine Arbeit. Aber jetzt zu dem, warum wir hier sind, die versteckten Jokes von Monkey Island!

-----

---

Jederzeit

---

Gewinne das Spiel:  
Drücke Strg+W und antworte mit Ja, und du hast gewonnen!

---

Auf Melee Island.

---

Unter Wasser

Nachdem dich Fester Shinetop mit dem Idol ins Wasser geschubst hat bist du auf der sicheren Seite, da Guybrush das außergewöhnliche Talent besitzt zehn Minuten die Luft anhalten zu können. Er hat wohl eine Abnoe Taucher Ausbildung. Jedenfalls wird es nach 10 Minuten auch für Guybrush etwas eng. Nicht weiterlesen, wenn du Guybrush selbst ertrinken sehen willst. ersteinmal sagt er, Hmmm. Langsam geht mir die Luft aus. Dann wird er komisch hellblau auf der Haut. Dann dunkelblau. Dann Lapislazuli oder so..., dann flackert Guybrushs Hautfarbe ein wenig komisch und dann wird er Grün und schwebt. Deine Befehle ändern sich zu Schweben, Schaukel, Quell auf, Starre, Verwese und Hilfe!

Wenn du Hilfe! wählst, sagt er dir die Lösung.

Im englischen Original lautet der Befehl übrigens nicht Hilfe! sondern Order Hintbook, und wenn du ihn anklickst, sagt Guybrush sowas wie Call 0-800 STAR WARS. Das kommt in Monkey Island 2 auch nochmal.

---

---

---

---

---

---

Zwischenzeitlich kommen ein Paar richtige Piraten vorbei und beraten sich. Auch ganz nett :)

---

Du bist umringt von scharfen Gegenständen, mit denen du das Seil durchtrennen könntest kannst sie aber nicht erreichen. Da sind:

Das rostige Messer  
- rostig, aber scharf

Die Metallsäge  
- macht einen scharfen Eindruck

Das tödliche Metzger-Beil  
- scharf und gefährlich

Die messerscharfe Schere  
- Die ist besonders scharf

Die Axt  
- Schwer und scharf

Das Schwert  
- Das ist ziemlich scharf. Ich sollte aufpassen

Zerbrochene Flasche  
- immer diese Umweltverschmutzer. Sieht aber scharf aus.

---

Die Sache mit dem Baumstumpf im Wald. Siehe dazu in Sektion iii Kapitel 1 nach und sei gespannt auf ein Gagfeuerwerk ohne Ende.

---

Meathooks Tattoo.  
Sprich ihn mal auf sein Tattoo an, und was er alles so damit machen kann.

---

Auf Monkey Island.

---

Auf dem Felsplateau oberhalb des primitiven Kunstwerkes ist eine lustige Stelle versteckt. Gehe einfach mal zum ganz rechten Rand des Plateaus.  
Das ist ein gemeiner Seitenhieb, weil in Lucas Arts Adventures kann man (ab LOOM) nicht mehr sterben, was gar nicht üblich war bei Textadventures der 90er, vor allem bei den Sierra Adventures, die alle mit Quest enden.

---

Selbe Stelle wie drüber, versuche noch mal den Baum am Strand zu treffen. Geht net.

---

Die Toten auf den Pfählen vor dem großen Affenkopf heißen nicht Schaschlick, sondern SchaschRick, SchaschJoe und SchaschLarry.

---

Selbe Stelle wie drüber, hier kannst du auch Schiffe versenken spielen. Blöd nur, dass das dein eigenes Schiff ist.

---

An der Flussgabelung. Versuche mal zur Sonne zu gehen.

---

Nachdem du einmal aus dem Gefängnis der Kannibalen geflohen bist, kehre zurück. sage gleich, dann esst mich halt, und das ein paar mal :) Die Sprüche, die Tür, das passt einfach alles.

---

Die Memos, die auf der ganzen Insel verteilt sind:

Die Texte auf diesen sind nicht an einen bestimmten Ort gebunden, sondern an ihre Inhaltliche Reihenfolge. U.a. das erste ist immer am ersten Strand von Monkey Island zu finden.

Deshalb im Anschluss eine Liste der Plätze, an denen man die Memos finden kann.

"ANKÜNDIGUNG EINER DISKUSSIONSRUNDE!

Am Mittwoch Abend gibt es eine Diskussionsrunde zum Thema der kürzlichen Besetzung des heiligen Affenkopfs durch den Piraten LeChuck...

...und die daraus folgenden Folgen für Umwelt und Tourismus.

Alle Bewohner von Monkey Island sind herzlich eingeladen."

(Am Baum heftend am ersten Strand)

-----

"Mr Toothrot:

Bitte entfernen sie dieses gefährliche Objekt.

Lemonhead hat einen Stein von der Klippe fallen lassen und beinahe ein vorbeifahrendes Schiff getroffen.

--die Kannibalen."

(Bei dem primitiven Kunstwerk an der Flussgabelung)

-----

"An: Herman Toothrot

Von Jammer, Hammer und Kammer, Rechtsanwälte

Re: Ihre Klage gegen die Kannibalen und deren Versenken Ihrer Paddel in einer tiefen Schlucht.

Ich glaube wir haben gute Chancen.

Wir können sie wegen seelischer Grausamkeit und angedeuteter Körperverletzung drankriegen."

Der Rest ist unleserlich

(Am Strand bei dem großen Affenkopf(in einer Flaschenpost!))

-----

"An den Geisterpiraten LeChuck!

Wir bitten sie nochmals massivst um Einschränkung der nächtlichen Aktivitäten im Bereich des heiligen Affenkopfes.

Eine Mehrheit der Anwohner fühlt sich am Schlaf gehindert.

Bitte senken sie den Lautstärkepegel.

-- die Monkey Island Kannibalen."

"P.S.--

Wir haben gesehen, wie sie die Frau hinter sich her gezerzt haben!"

-----

"An die Monkey Island Kannibalen:

Ich hahbe nichts dagegen, wenn sie den Affenkopf anbeten, der gleichzeitig als meine Wohnung und geheime Basis dient...

...aber räumen Sie die Überreste Ihrer Menschenopfer aus meinem Vorgarten.

Außerdem sollten Sie den Affenkopf NICHT BETRETEN.

--G.P. LeChuck!"

-----

"Hermann---

Bitte geben sie endlich den Schlüssel zum Kopf zurück.

--die Kannibalen."

-----

"Kannibalen--

Ihr Blutsauger kriegt den Schlüssel nicht, bis ich endlich meinen Bananen-Pflücker wieder habe.

--H.T."

-----

"An den Geister-Piraten LeChuck:

Wir protestieren schärfstens gegen die Beschlagnahmung unserer Voodoo-Malz-Wurzel.

Wir verstehen, dass diese für sie und ihre Crew eine Gefahr darstellt, aber Diebstahl können wir nicht dulden!

--die Monkey Island Kannibalen"

Und wo finde ich jetzt die ganzen Memos?

Na dort:

(Am Baum heftend am ersten Strand) ---> \*kann man nicht mitnehmen\*

(An der Flussgabelung unter einem Stein)

(Bei dem primitiven Kunstwerk an der Flussgabelung)

(Am Strand vor dem Vulkan)

(Bei dem Toten am Ende des Ausgetrockneten Flusses)

(Am Strand bei dem großen Affenkopf(in einer Flaschenpost!))

(Am Strand bei den Kannibalen)

(In der "Gasthütte" der Kannibalen)

Der Haufen an Memos, der sich anhäuft hat mit jedem neuen angesammelten Memos einen neuen Namen:

Notiz

Memos

ein paar Memos

mehrere Memos

ein Stapel Memos

jede Menge Memos