

Walkthrough

## LucasArts SCUMM Games

Day of the Tentacle™

Loom™

Monkey Island™ 1

Monkey Island™ 2

Monkey Island™ 3

Sam & Max – Hit the Road

The Dig™

Vollgas™ – Full Throttle™

Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2006-2011 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Day of the Tentacle™</b>	<b>7</b>
Zurück zum Tollhaus . . . . .	7
Verfassungsänderung leicht gemacht . . . . .	9
Zurück in die Zukunft . . . . .	10
Endspiel . . . . .	12
<b>Loom™</b>	<b>13</b>
Die Insel der Weber . . . . .	13
Auf dem Festland . . . . .	14
Chaos und Ordnung . . . . .	15
<b>The Secret of Monkey Island™</b>	<b>17</b>
Teil Eins: Die drei Prüfungen . . . . .	17
Teil Zwei: Die Reise . . . . .	22
Teil Drei: Unter Monkey Island . . . . .	22
Teil Vier: Das Finale . . . . .	25
<b>Monkey Island™ 2 – LeChuck’s Revenge</b>	<b>29</b>
Teil Eins: Das Largo Embargo . . . . .	29
Teil Zwei: Vier Kartenteile . . . . .	31
Teil Drei: LeChucks Festung . . . . .	34
Teil Vier: Dinky Island . . . . .	34
<b>The Curse of Monkey Island™</b>	<b>37</b>
Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck . . . . .	37
Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch . . . . .	37
Kapitel 3: Drei Laken im Wind . . . . .	40
Kapitel 4: Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber . . . . .	40
Kapitel 5: Der Kuß des Spinnenaffens . . . . .	45
Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf . . . . .	45

<b>Sam &amp; Max™ – Hit the Road</b>	<b>49</b>
Ein neuer idiotischer und verwirrender Auftrag . . . . .	49
Kirmes . . . . .	49
Gator Golfing . . . . .	50
Physikalisch völlig unglaublich . . . . .	51
Going to Bumpusville . . . . .	52
Jäger und Sammler des verlorenen Haarteils . . . . .	53
Partytime . . . . .	53
<b>The Dig™</b>	<b>55</b>
Die Zähmung des Hunnen . . . . .	55
Der erste Kontakt . . . . .	55
Der Nexus . . . . .	56
Operation Resurrection . . . . .	58
Jäger des verlorenen Bolzens . . . . .	59
Wartungsarbeiten an der U-Bahn . . . . .	61
Mechaniker, die Zweite . . . . .	62
Unheimliche Begegnung der fünften Art . . . . .	63
Ich dachte, man kann in Adventures von LucasArts gar nicht sterben . . . . .	63
Nichts mehr zu verlieren . . . . .	64
Alternatives Ende – Jump 4 Joy! . . . . .	64
<b>Vollgas™ – Full Throttle™</b>	<b>65</b>
Eine dieser Nächte. . . . .	65
. . . die einfach nie zu Ende gehen . . . . .	65
Auf dem Highway ist die Hölle los . . . . .	67
Bikertreff auf der Old Mine Road . . . . .	67
Hey Bunny! . . . . .	68
Inszenierung von Ben's und Maureen's Tod, Akt 1 Szene 1 . . . . .	68
Die Aktionärsversammlung . . . . .	69
Ripburger sehr wehtun . . . . .	70

## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Day of the Tentacle™



## Zurück zum Tollhaus

Nach der Einführungssequenz finden Sie sich in der Eingangshalle des Hotels wieder. Nehmen Sie den Zettel aus dem Ständer und das Schild aus dem Fenster. Wenden Sie sich dann nach rechts und öffnen Sie die Tür zum Büro. Nehmen Sie das blaue Sparbuch vom Schreibtisch und öffnen Sie die Schreibtischschublade. Nehmen Sie das TIPP-EX™ aus der Schublade und verlassen Sie den Raum wieder. In dem Schacht des Münztelefons rechts neben der Bürotür liegt ein Groschen, den Sie ebenfalls einstecken. Öffnen Sie anschließend die Pendeluhr und sehen Sie sich die Zwischensequenz an.

Lassen Sie sich nicht von Dr. Fred in die Irre führen. Die gesuchten Pläne hängen am schwarzen Brett rechts im Keller. Nehmen Sie die Pläne und Sie können nun auch Hoagie spielen. Wechseln Sie zunächst aber erst wieder zu Bernard in die Gegenwart. Geben Sie Hoagie das Textbuch, die Zettel mit der Staubsaugerwerbung und das „Aushilfe gesucht“-Schild. Gehen Sie dann die Treppe hinauf in die Eingangshalle und von dort weiter hinauf in den ersten Stock.

Hier betreten Sie nacheinander alle drei Zimmer. Im linken Zimmer schließen Sie erst einmal die Tür und nehmen die Schlüssel aus dem Schloss. Schalten Sie den Fernseher ein und stecken den Groschen in den Zahlschlitz an der Wand. Verlassen Sie diesen Raum und betreten Sie das mittlere Zimmer. Nehmen Sie die Zaubertinte und wechseln Sie kurz zu Hoagie in die Vergangenheit.

Gehen Sie nach links zum Gasthaus und dort weiter nach links zum Briefkasten. Öffnen Sie den Briefkasten und nehmen Sie den Brief heraus. Den Brief spülen Sie durch die Zeit zu Bernard und wechseln wieder zu Bernard in die Gegenwart. Geben Sie dem deprimierten Dwayne den Brief und stecken Sie seine Scherzpistole ein. Betreten Sie dann das rechte Zimmer. Hier reden Sie kurz mit dem grünen Tentakel und drücken gegen den frei stehenden Lautsprecher. Auf dem linken Lautsprecher finden Sie die dazugehörige Musikanlage und darauf eine Videokassette, die Sie einstecken. Schalten Sie die Anlage ein und in der Eingangshalle sollte die Plastikkotze von der Decke fallen. Wenn Sie die Musik nicht mögen, können Sie die Anlage direkt im Anschluss wieder ausschalten.

Verlassen Sie auch dieses Zimmer und gehen Sie rechts die Treppe zum zweiten Stock hinauf. Öffnen Sie hier die rechte Tür und betreten Sie das Zimmer. Hier treffen Sie auf den verrückten Ed und können ein paar Worte mit ihm wechseln oder an dem Computer spielen. Stecken Sie schließlich den Hamster ein und spritzen Sie die Zaubertinte auf das Briefmarkenalbum. Stecken Sie danach die Briefmarke ein. Wenn Sie auch das Album mitnehmen und dem verrückten Ed zurückgeben, können Sie sich noch einen lustigen Kommentar anhören.

Gehen Sie die Treppen wieder hinunter ins Erdgeschoss und verlassen Sie das Hotel durch die Tür links. Gehen Sie nach rechts auf den Parkplatz und geben Sie dem Mann das Schlüsselbund. Betreten Sie das Hotel wieder und benutzen Sie in der Eingangshalle die Brechstange, um den Kaugummi vom Boden zu lösen. Benutzen Sie den Kaugummi, um den Groschen herauszulösen und gehen Sie die Treppe wieder hinauf in den ersten Stock.

Hier öffnen Sie die Eistruhe und stecken den Hamster hinein. Brechen Sie den Bonbonautomaten mit der Brechstange auf und stecken Sie die Fünfziger ein. Betreten Sie das linke Zimmer noch einmal und stecken Sie den zweiten Groschen in den Schlitz an der Wand. Nehmen Sie den Pulli vom Bett und gehen Sie in die Eingangshalle zurück.

Hier öffnen Sie die Doppeltüren im Hintergrund und gehen hindurch. Im nächsten Raum vertauschen Sie die Scherzpistole mit dem Zigarrenanzünder auf dem Tisch rechts neben dem Kamin und fragen den Zigarrenverkäufer nach einer Zigarre. Öffnen Sie das Gitter im Boden links neben dem Kamin und gehen Sie nach rechts zu den klappernden Zähnen. Jagen Sie die Zähne mit kurzen Schritten zum geöffneten Gitter und stecken Sie sie ein.

Gehen Sie dann durch die Schwingtür in die Küche und stecken Sie dort die beiden Kaffeekannen ein. Nehmen Sie noch die Gabel vom Tisch und öffnen Sie die rechte Tür. Betreten Sie den Raum und öffnen Sie den rosafarbenen Schrank. Nehmen Sie den Trichter aus dem Schrank und öffnen Sie den Trockner. Stecken Sie den Pulli in den Trockner und werfen Sie die Fünfziger in den Münzschlitz.

Klettern Sie jetzt durch die Pendeluhr wieder in den Keller und schenken Sie Dr. Fred den entkoffeinierten Kaffee in seinen Becher ein. Gehen Sie dann die Treppen hinauf in den zweiten Stock und öffnen Sie die Tür gegenüber vom Zimmer des verrückten Ed. Betreten Sie den Raum und geben Sie Hoagie die Zigarre, den Zigarrenanzünder und die klappernden Zähne. Wechseln Sie dann wieder in die Vergangenheit.

## **Verfassungsänderung leicht gemacht**

Öffnen Sie die Eingangstür und betreten Sie das Gasthaus. Öffnen Sie die Pendeluhr in der Eingangshalle und klettern Sie in den Keller. Hier nehmen Sie den Linkshänderhammer von der Werkbank und geben Red Edison die Patentanmeldung der Superbatterie sowie das „Aushilfe gesucht“-Schild. Stecken Sie den Laborkittel ein und gehen Sie zurück in die Eingangshalle.

Hier öffnen Sie die Doppeltüren und gehen durch die Schwingtür in die Küche. Hier nehmen Sie die Spaghetti und das Öl aus dem Schrank und gehen durch die rechte Tür in den nächsten Raum. Öffnen Sie den roten Schrank und nehmen Sie die Bürste heraus. Stecken Sie auch noch den Eimer ein und füllen Sie diesen an der Wasserpumpe in der Küche.

Verlassen Sie die Küche wieder und werfen Sie den Zettel mit der Staubsaugerwerbung in die Vorschlagsbox im Versammlungsraum. Geben Sie George Washington die explodierende Zigarre und überreichen Sie ihm danach die klappernden Zähne. Nehmen Sie noch die Decke mit, die jetzt rechts neben dem Kamin liegt, und steigen Sie in den ersten Stock hinauf.

Öffnen Sie die Tür zum linken Zimmer und benutzen Sie dort das Bett. Ziehen Sie an der Kordel neben der Zimmertür und verlassen Sie das Zimmer gleich wieder. Nehmen Sie die Seife aus dem oberen Fach des Putzmittelwagens und betreten Sie das rechte Zimmer. Stecken Sie die Weinflasche ein und verlassen Sie den Raum wieder.

Gehen Sie die Treppe rechts hinauf in den zweiten Stock und lesen Sie dem Pferd aus dem Textbuch vor. Nehmen Sie danach die Prothese aus dem Glas und betreten Sie das linke Zimmer. Vertauschen Sie den Rechtshänderhammer mit dem Linkshänderhammer, sobald der Bildhauer ihn auf die Tonne legt, und verlassen Sie das Zimmer wieder. Gehen Sie die vordere Treppe hinauf zum Dachgeschoss und benutzen Sie das vordere Bett. Benutzen Sie danach die quietschende Matratze mit dem hinteren Bett und benutzen dann das hintere Bett. Jetzt stecken Sie schnell die Spielzeugmaus ein. Schnappen Sie sich noch den Eimer mit der roten Farbe und klettern Sie durch das vordere Fenster.

Legen Sie die Decke auf den Schornstein und gehen Sie wieder hinunter in den Versammlungsraum. Hier stecken Sie die goldene Feder ein und verlassen dann das Gasthaus. Geben Sie die Seife in den Eimer voll Wasser und waschen Sie damit den Wagen vor dem Haus. Gehen Sie dann nach hinten zum Feld und von dort zu den Toiletten. Bemalen Sie den Kumquatbaum mit der roten Farbe und spülen Sie die Farbe danach zu Bernard.

Betreten Sie jetzt wieder den Versammlungsraum und geben Sie Thomas Jefferson die Weinflasche. Reden Sie noch einmal mit George Washington und fragen Sie ihn nach seiner Beziehung zu Kirschbäumen. Packen Sie ihn bei seiner Ehre und fordern Sie ihn auf, sein Talent zu beweisen. Jetzt können Sie auch Laverne steuern.

## **Zurück in die Zukunft**

Wechseln Sie zu Laverne in die Zukunft und reden Sie mit dem Tentakelwächter im Gefängnis. Gaukeln Sie eine Krankheit vor, um zum Arzt gebracht zu werden. Im Krankenzimmer nehmen Sie das Tentakelschema von der Wand und verlassen das Zimmer wieder. Beim Versuch, das Hotel zu verlassen, werden Sie wieder eingefangen und in dem Zwinger zurückgebracht.

Reden Sie wieder mit dem Wächter und gehen Sie mit ihm „für kleine Tentakel“. Gehen Sie vom Eingang aus nach rechts zur Zeitschüssel und spülen Sie das Tentakelschema zu Hoagie und das Skalpell zu Bernard. Wechseln Sie dann wieder zu Bernard. Schubsen Sie Schwester Edna aus dem Zimmer und legen Sie das Videoband in den Videoschacht am Kontrollpult ein. Sehen Sie sich dann den großen Monitor an und drücken Sie auf den roten Knopf an der Videosteuerung. Spulen Sie das Band zurück, stellen Sie den kleinen Hebel rechts auf „EP“ und spielen Sie das Video ab.

Gehen Sie dann hinunter in den Versammlungsraum und klettern Sie durch den Kamin schacht aufs Dach. Nehmen Sie die Kurbel von der Fahnenstange und steigen Sie durch das rechte Fenster. Nehmen Sie das Seil und steigen Sie wieder durchs Fenster auf das Dach. Werfen Sie das Seil zur Rolle des Flaschenzugs, kriechen Sie wieder durch den Schornstein hinunter und verlassen Sie das Hotel.

Draußen malen Sie die Mumie rot an und knoten sie an das Seil. Gehen Sie danach wieder in den Versammlungsraum und erstechen Sie den Clown mit dem Skalpell. Stecken Sie danach den Lachkasten ein und spülen Sie ihn zusammen mit dem TIPP-EX™, der Plastikkotze, der Gabel und der Kurbel zu Laverne. Klettern Sie wieder durch den Kamin aufs Dach und ziehen Sie am Seil. Danach begeben Sie sich wieder in das kleine Zimmer im Dachgeschoss und tauschen die Mumie gegen den gefesselten Dr. Fred ein. Wickeln Sie das Seil um Dr. Fred und ziehen Sie auf dem Dach wieder an dem Seil.

Stecken Sie Dr. Fred den Trichter in den Mund und gießen Sie ihm den normalen Kaffee in den Rachen. Gehen Sie ins Büro hinauf und öffnen Sie dort den Safe. Nehmen Sie den Vertrag heraus und gehen Sie in den Keller zurück. Reden Sie mit dem Doktor und sagen Sie ihm, dass Sie sich selbst um Purpur kümmern. Fragen Sie ihn, ob er in Mitglied in einem Verein ist, und kleben Sie die Briefmarke auf den unterschriebenen Vertrag.

Diesen spülen Sie dann zu Hoagie und wechseln wieder in die Vergangenheit. Gehen Sie zum Gasthaus und stecken Sie den Brief in den Briefkasten. Betreten Sie danach das Hotel und gehen Sie in den ersten Stock. Betreten Sie den mittleren Raum und legen Sie dort das Tentakel-Schema auf die anderen Flaggenmuster auf dem Tisch. Wechseln Sie jetzt wieder zu Laverne.

Gehen Sie wieder in das frühere Motel und lassen Sie sich von der Zelle aus wieder zum Arzt bringen. Verlassen Sie die Krankenstation und gehen Sie durch die große Tür im hinteren Teil der Eingangshalle. Klettern Sie dort durch den Kamin aufs Dach und klemmen Sie dort die Kurbel an die Kurbelbox an der Fahnenstange. Drehen Sie an der Kurbel und stecken Sie die Fahne ein. Ziehen Sie sich die Fahne über und klettern Sie den Schornstein wieder hinunter.

Reden Sie unten mit dem blauen Tentakel und Sie erhalten ein Namensschild. Gehen Sie wieder in die Eingangshalle und dort die Treppe in den ersten Stock hinauf. Werfen Sie hier einen Blick in die Eistruhe und nehmen Sie den Hamster heraus. Betreten Sie das linke Zimmer und wechseln Sie kurz wieder zu Hoagie. Spülen Sie den Dosenöffner, die Spaghetti, die Prothese und die Spielzeugmaus zu Laverne und wechseln Sie wieder zu Laverne.

Öffnen Sie die Zeitkapsel im Schrank rechts mit dem Dosenöffner und nehmen Sie den Essig heraus. Diesen spülen Sie zu Hoagie und betreten danach das mittlere Zimmer in diesem Stockwerk. Hier stecken Sie die Rollschuhe und die Verlängerungsschnur ein, hängen der Mumie das Namensschild an und ziehen ihr die Rollschuhe an. Schieben Sie die Mumie dann die Treppe hinunter und gehen Sie die Treppe hinauf zum Schönheitswettbewerb.

Legen Sie Harold die Plastikkotze vor die Füße und verschönern Sie die Mumie mit der Prothese, den Spaghetti und dem Lachkasten. Bearbeiten Sie den Kopf der Mumie noch mit der Gabel und gehen Sie nach rechts zu den Preisrichtern. Reden Sie mit den Richtern und fordern Sie sie nacheinander auf, Haar, Grinsen und Lachen der Kandidaten zu bewerten.

Verlassen Sie das Haus und gehen Sie zur Zeitschüssel. Stecken Sie die Verlängerungsschnur an den Stecker der Zeitschüssel und schieben Sie das andere Ende der Schnur durch das Kellerfenster. Gehen Sie wieder in den Vorgarten und tropfen Sie etwas TIPP-EX™ auf den Zaun. Locken Sie die Katze mit der Spielzeugmaus vom Dach und gehen Sie wieder zum Zwinger.

Dem Wächter geben Sie den Essensgutschein und betätigen danach den Schalter neben der Tür. Werfen Sie die Katze zu den störrischen Gefangenen und gehen Sie in die Küche. Legen Sie den gefrorenen Hamster in die Mikrowelle.

Gehen Sie durch die Tür nach rechts und öffnen Sie den Trockner. Nehmen Sie den Pull-over heraus und ziehen Sie ihn dem Hamster über. Gehen Sie jetzt in die Eingangshalle und klettern Sie durch die Uhr in den Keller. Stecken Sie die Verlängerungsschnur an den Generator und setzen Sie den Hamster hinein.

Saugen Sie das Tier mit dem Staubsauger aus dem Mauselloch, öffnen Sie die Klappe am Staubsauger und nehmen Sie den Staubball heraus. Setzen Sie den Hamster wieder in den Generator und wechseln Sie zu Hoagie.

Gehen Sie in den Keller und geben Sie Red Edison Öl, Essig und Gold und nehmen Sie die Batterie an sich. Gehen Sie dann wieder in den ersten Stock und betreten Sie das rechte Zimmer noch einmal. Geben Sie Ben den Laborkittel und Sie gehen mit ihm zu einem echten Feldversuch. Stecken Sie die Batterie in die Tasche am Drachen und drücken Sie den Drachen, sobald Ben das Kommando gibt. Jetzt müssen Sie nur noch die Batterie einstecken und den Stecker der Zeitschüssel daran anschließen.

Wechseln Sie wieder zu Bernard und benutzen Sie das Telefon im Büro oder das in Dwaynes Zimmer, um den Diamanten zu bestellen.

## **Endspiel**

Sobald Sie wieder die Kontrolle übernehmen können, verlassen Sie das Zimmer und öffnen die Tür zum mittleren Zimmer. Laufen Sie in der geschrumpften Form in das mittlere Zimmer und dort in das Mauselloch im Hintergrund. Im Zimmer der Tentakel warten Sie, bis Sie wieder zu alter Größe zurückfinden und stecken dann die Bowlingkugel ein.

Mit der Bowlingkugel begeben Sie sich in den Keller und räumen dort die Tentakel mit der Bowlingkugel aus dem Weg. Reden Sie mit Purpur Tentakel und fragen Sie ihn, was er gegen die Menschen hat. Sagen Sie ihm, es sei alles Dr. Freds Fehler und fordern Sie ihn auf, Dr. Fred mit dem Schrumpfstrahl zu beschießen. Damit wäre dann alles wieder in Ordnung. Na ja... fast alles.

# Loom™



## Anmerkungen zum Spiel

Wie Sie nach wenigen Minuten Spielzeit selbst bemerken werden, handelt es sich bei **Loom™** um kein gewöhnliches Adventure. Alle Dialoge laufen selbstständig ab und das Interface beschränkt sich auf Ihren Stab. Um im Spiel eine bestimmte Aktion durchzuführen, müssen Sie ein Objekt der Spielwelt anwählen und dann einen bestimmten Spruch, also eine bestimmte Notenfolge spielen.

Auf Seite 16 finden Sie eine Liste mit allen im Spiel verwendeten Sprüchen. Die Noten der Sprüche ändern sich bei jedem Spielstart wieder, daher müssen Sie sich die Noten selbst notieren. Die Effekte einiger Sprüche lassen sich umkehren, indem Sie die Noten rückwärts abspielen. Während Sie also einen Gegenstand mit der Kombination e c e d öffnen können, wird dieser mit der Kombination d e c e wieder geschlossen.

## Die Insel der Weber

Folgen Sie der Nachrichten-Fee von der Klippe ins Dorf der Weber. Dort betreten Sie das große Zelt auf der linken Seite und gehen den Gang entlang nach rechts zum Webstuhl. Heben Sie nach der Zwischensequenz den Stab auf und öffnen Sie das Ei. Verlassen Sie danach das Lager der Weber wieder und gehen Sie zur Klippe zurück. Öffnen Sie den Himmel und gehen Sie zurück zum Dorf und von dort aus weiter nach links durch den Wald zum Friedhof.

Untersuchen Sie das Gestrüpp links neben den Gräbern und gehen Sie wieder in den Wald. Untersuchen Sie alle vier Astlöcher und Sie erhalten die Noten für den Licht-Spruch. Gehen Sie jetzt wieder ins Dorf und betreten Sie die beiden Zelte auf der rechten Seite. Im ersten Zelt bringen Sie erst einmal Licht in die Dunkelheit und untersuchen danach das Spinnrad. Verwandeln Sie das noch herumliegende Stroh in Gold und verlassen Sie das Zelt wieder.

Im zweiten Zelt untersuchen Sie den Färbekessel und erhalten den Färbespruch. Probieren Sie den Spruch an den Stoffen im Zelt aus. Jetzt sollten Sie geübt genug sein, um ein f zu spielen. Sie können noch den Glaskolben umwerfen, um an den Spruch zum entleeren zu gelangen, müssen dies aber nicht zwingend tun.

Begeben Sie sich jetzt zum Steg. Springen Sie ins Wasser und steigen Sie auf den Baumstamm. Vor der Küste des Festlandes blockiert eine Windhose den Weg. Lauschen Sie dem Wind, um den Spruch zum verdrehen zu erhalten, und begradigen Sie die Luftverwirbelung.

## **Auf dem Festland**

Begeben Sie sich zuerst in den Wald und gehen Sie nach links, bis Sie von den Schäfern aufgehalten werden. Verlassen Sie daraufhin den Wald auf dem Weg zur Stadt der Glaser. Notieren Sie sich die Noten, mit denen sich die Schäfer wieder unsichtbar machen und gehen Sie zur Glaserstadt.

Gehen Sie an den Gebäuden entlang zu dem Turm, in dem sich die Arbeiter befinden. Machen Sie sich für die Arbeiter unsichtbar und betreten Sie den Turm. Lauschen Sie dem Gespräch und steigen Sie dann in den Kristall, um sich zur Turmspitze zu teleportieren.

Hier können Sie die Sichel untersuchen, um an die Noten zum Schärfen zu gelangen, müssen dies aber nicht zwingend tun. Benutzen Sie die Klingel auf der anderen Seite und untersuchen Sie dann die Kristallkugel. Hier sehen Sie den Spruch „Erschrecken“ in Aktion. Verlassen Sie den Turm dann wieder auf dem Weg, auf dem Sie ihn betreten haben und gehen Sie in den Wald zu den Schäfern.

Erschrecken Sie die Schäfer und gehen Sie weiter zur Weide. Hier können Sie sich den Schlaf-Spruch von den Schafen holen. Gehen Sie über die Wiese ins Dorf der Schäfer und betreten Sie die Hütte. Untersuchen Sie das Lamm vor und nach dem Gespräch mit Fleece und lauschen Sie dem Heilspruch, den Sie garantiert noch benötigen werden. Verlassen Sie danach die Hütte und färben Sie die Schafe auf der Weide grün ein.

Verwandeln Sie das Gold in der Drachenhöhle in Stroh und erschrecken Sie den Drachen oder schläfern Sie ihn ein. Verlassen Sie die Drachenhöhle und bringen Sie Licht ins Dunkel. Gehen Sie durch den Tunnel direkt unter dem Eingang zur Drachenhöhle und von dort aus weiter nach rechts. In dem kleinen Raum gehen Sie die Treppen hinab und folgen dem Weg nach links in den nächsten Tunnel. Gehen Sie weiter nach links, bis Sie in die Tiefe rutschen.

Untersuchen Sie die Wasseroberfläche und Sie erhalten den Spiegeln-Spruch. Wenn Sie den Leeren-Spruch kennen, können Sie das Wasser ablassen und mit der dadurch enthüllten Kristallkugel noch weiter in die Zukunft sehen. Gehen Sie dann weiter nach rechts hinter die Gesteinsformation und folgen Sie dem Weg durch den nächsten Tunnel zum Ausgang. Begradigen Sie die Treppe und entfernen Sie sich vom Vulkan. Wecken Sie den Jungen mit vier beliebigen Noten auf und spiegeln Sie nach dem Gespräch Ihre Kleidung mit der seinen. Gehen Sie dann den Weg hinab in die Stadt der Schmiede. Gehen Sie so lange nach rechts, bis Sie am Ofen ankommen. Legen Sie sich nach der Standpauke auf das Stroh und sehen Sie sich die Zwischensequenz an.

Heben Sie jetzt den Stab wieder auf und öffnen Sie die Zellentür. Gehen Sie die Treppe hinab und belauschen Sie das Gespräch zwischen Mandible und dem Obmann. Sobald der Schmied das Schwert hochhält, verdrehen Sie es, oder machen es wieder stumpf. Öffnen Sie den Käfig und untersuchen Sie die Kristallkugel. Betreten Sie den Balkon, und genießen Sie das unglückliche Ende von Mandible. Gehen Sie noch einmal in das Zimmer zurück und verlassen Sie es wieder.

## **Chaos und Ordnung**

Schließen Sie den Riss, durch den Sie ins Jenseits gelangt sind. Klappern Sie jetzt nach und nach alle weiteren Risse ab, heilen Sie die Verwundeten und schließen Sie die Risse wieder. Schweben Sie dann zu dem kleinen Teich und von dort aus weiter zu dem letzten Riss. Gehen Sie vom Friedhof aus zur Kammer des Webstuhls.

Kehren Sie die Zauber, die das Chaos auf Hetchel anwendet, wieder um, bis Sie die Noten des Zerstören-Spruchs erhalten. Zerstören Sie dann den Webstuhl und begeben Sie sich auf die andere Seite. Jetzt wenden Sie „Transzendenz“ auf Bobbin an und gesellen sich zu dem Rest Ihrer Gilde.

Tabelle 2.1: Liste der Sprüche (zum Ausfüllen)

<b>Melodie</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Fundort</b>
e c e d	Öffnen	Ei vor dem Webstuhl; Möwen auf dem Steg
	Licht	Eulen im Wald auf der Insel
	Stroh zu Gold	Spinnrad im mittleren Zelt
	Grün einfärben	Färbekessel im rechten Zelt
	Leeren	Glas im rechten Zelt
	Verdrehen	Windhose auf dem Meer
	Unsichtbarkeit	Schäfer im Wald auf dem Festland
	Schärfen	Sense im Turm der Glaser
	Erschrecken	Kristallkugel in der Stadt der Glaser
	Schlaf	Schafe auf der Weide der Schäfer
	Heilen	Fleece, beim kranken Lamm in der Hütte
	Spiegeln	Wasser im Vulkan
	Stille	Chaos, auf Hetchel gesponnen
	Kochen	Chaos, auf Hetchel gesponnen
	Zerstören	Chaos, auf Hetchel gesponnen
c' f g c	Transzendenz	Schwan; alle Kristallkugeln

# The Secret of Monkey Island™



## Teil Eins: Die drei Prüfungen

Nach der Einführungssequenz finden Sie sich auf Mêlée Island™ mit dem Wunsch, ein Pirat zu werden, wieder.

Bewegen Sie sich zunächst nach rechts und betreten Sie die Scumm Bar. Gehen Sie hier nach rechts hinter den Vorhang. Sie können nun mit den V.I.P. (very important pirates – schrecklich wichtige Piraten) reden und sich Ihre Prüfungsaufgaben holen. Dies ist jedoch nicht notwendig, um im Spiel voran zu kommen. Warten Sie einfach, bis der Koch die Küche verlässt<sup>2</sup> und außer Sichtweite ist. Betreten Sie dann die Küche. Nehmen Sie in der Küche das Stück Fleisch vom Tisch und den Kochtopf unter dem Tisch mit. Öffnen Sie dann die Hintertür und bewegen Sie sich ans rechte Ende des Stegs. Treten Sie noch zwei weitere Male auf die lose Planke und sacken Sie den Fisch ein. Nun können Sie die Bar wieder verlassen.

Nach der Zwischensequenz begeben Sie sich nach links, die Klippen hinauf und auf dem Ausguck nach rechts. Auf der Übersichtskarte ist Ihr erstes Ziel die Lichtung (rosa Punkt). Betreten Sie das Zirkuszelt und sprechen Sie mit den Darstellern. Nehmen Sie den Job an und zeigen (geben) Sie den Fettucini Brothers den Topf. Nun besitzen Sie genug Geld für den weiteren Spielverlauf. Zurück auf der Übersichtskarte begeben Sie sich zurück in den Ort.

Hier gehen Sie ganz nach rechts durch den Torbogen, wo Sie auf einen Typen mit einem Papagei auf der Schulter sehen. Betreten Sie hier die nächste Tür links vom Typen mit dem Papagei und stecken Sie hier das Huhn ein, das auf der Kiste rechts unten im Bild liegt. Verlassen Sie das Gebäude wieder und gehen Sie dann durch den Torbogen mit der Uhr. Hier begeben Sie sich zunächst in das Gefängnis (das Gebäude links neben der Kirche) und sprechen den Gefangenen kurz an. Verlassen Sie dann das Gefängnis wieder und betreten Sie das Haus rechts neben der Kirche.

Hier stecken Sie die Schaufel und das Schwert ein und reden dann mit dem Gemischtwarenhändler. Falls dieser nicht im Laden ist, müssen Sie vorher die Glocke auf dem Tresen benutzen. Kaufen Sie Schaufel, Schwert und noch ein Pfefferminz. Fragen Sie den

---

<sup>2</sup>Der Koch verlässt die Küche scheinbar eher, wenn Sie schon versucht haben, die Tür zu öffnen.

Händler nun, an wem Sie Ihr Schwert ausprobieren könnten und folgen Sie anschließend dem Gemischtwarenhändler zum Haus der Schwertmeisterin.

Von hier aus gehen Sie wieder nach links und finden sich auf der Übersichtskarte wieder. Gehen Sie nochmals zur Gabelung und folgen Sie einem der beiden Pfade nach hinten. Hier stecken Sie die gelbe Blume ein und schlagen sich wie folgt weiter durch den Wald: Links, rechts, links, rechts, hinten, rechts, links und hinten<sup>3</sup>. Nun sollten Sie das Versteck des Schatzes gefunden haben. Gehen Sie nach rechts zum X, graben Sie mit der Schaufel den Schatz aus und verlassen den Wald wieder.

**Easter Egg:**

Auf dem Weg zum Schatz kommen Sie an einem Baumstumpf vorbei (von der Gabelung nach hinten, links, rechts, links und rechts), den Sie sich anschauen können. Das Spiel fordert Sie dann auf, die Disketten 22, 36 und 114 (die es niemals gab) einzulegen. Im Abspann des Spiels wird das Easter Egg nochmals aufgegriffen und Jenny Sward als Grafikerin für Disk 22 aufgelistet. *Dieses Easter Egg ist in der CD-Version und in der darauf basierenden Special Edition nicht verfügbar.*

Begeben Sie sich zu dem Haus im südöstlichen Teil der Insel. Unterwegs treffen Sie auf einen Troll, dem Sie den Fisch geben. Klopfen Sie dann an der Haustür und fragen Sie den Bewohner nach einem Crashkurs in Sachen Schwertkampf. Überzeugen Sie ihn, dass Sie hierzu geeignet sind („Bin ich doch. Bin ich doch. . .“). Geben Sie ihm das geforderte Geld und zeigen Sie ihm Ihr Schwert. Nun müssen Sie jedoch möglichst viele Beleidigungen und ebenfalls die dazugehörigen Antworten erlernen. Begeben Sie sich an eine Stelle auf der Karte, an der viele Piraten vorbeikommen und fordern Sie diese zum Duell heraus. Den Kampf gewinnt, wer zuerst drei Punkte gesammelt hat. Punkte gibt es, wenn man die korrekte Antwort gibt, oder der Gegner falsch antwortet.

Alle Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten finden Sie in Tabelle 3.1 auf Seite 19. Wenn Sie mindestens 3 Schwertkämpfe gewonnen haben, so können Sie die Schwertmeisterin herausfordern. Das Duell mit der Schwertmeisterin läuft nach geänderten Regeln ab: Die Schwertmeisterin wirft Ihnen neue Beleidigungen an den Kopf, die Sie mit den gelernten Antworten kontern müssen. Wer zuerst fünf Punkte hat, der gewinnt. Wenn Sie mindestens 11 Antworten kennen, können Sie das Duell gegen die Schwertmeisterin eigentlich nur gewinnen. Die Beleidigungen der Schwertmeisterin und die passenden Antworten finden Sie in Tabelle 3.2 auf Seite 20.

**Anmerkung:** Die Beleidigungen und Antworten für die englische Version finden Sie in den Tabellen 3.3 und 3.4 auf den Seiten 26 und 27.

Haben Sie die Schwertmeisterin besiegt, so gehen Sie zurück in den Ort. Begeben Sie sich vom Platz vor der Kirche aus weiter nach links zur Gouverneursvilla. Vergiften Sie das

---

<sup>3</sup>Der Typ mit dem Papagei verkauft Ihnen eine Schatzkarte mit der Wegbeschreibung.

Tabelle 3.1: Die Beleidigungen

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
Willst du hören, wie ich 3 Männer zugleich besiegte?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
Mein Schwert wird dich aufspießen wie einen Schaschlik!	Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen!	Also hast du doch den Job als Putze(r) gekriegt.
Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.	Auch bevor sie deinen Atem riechen?
Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.	Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.	Hattest du das nicht vor kurzem getan?
Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht!	Du kannst SO schnell davon laufen?
Du kämpfst wie ein dummer Bauer.	Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.
Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
Trägst du immer noch Windeln?	Wieso, die könntest DU viel eher gebrauchen!
Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf!	Zu schade, daß DICH überhaupt niemand kennt.
Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn!	Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen?
Du hast die Manieren eines Bettlers.	Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fecht-Kunst zu tun.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.	Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

**Anmerkung:** Die Beleidigung „Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fecht-Kunst zu tun.“ wurde in der *Special Edition* durch „Keine Worte beschreiben deine Hässlichkeit.“ ersetzt. Die Antwort blieb jedoch unverändert.

Tabelle 3.2: Die Beleidigungen der Schwertmeisterin

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden!	Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.	Also hast du doch den Job als Putze(r) gekriegt.
Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen!	Auch bevor sie deinen Atem riechen?
Leute wie dich sehe ich sonst betrunken in der Gosse.	Auch bevor sie deinen Atem riechen? (Funktioniert <i>nicht</i> in der deutschen Disketten-Version!)
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?
Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.	Du kannst SO schnell davon laufen?
Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.	Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.
Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
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?
Alles, was du sagst, ist dumm.	Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.	Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

Fleisch mit der gelben Blume und geben Sie dies dann den tödlichen Piranha-Pudeln. Betreten Sie dann das Haus. Öffnen Sie hier die Tür rechts neben der Eingangstür und gehen Sie hinein. Verlassen Sie danach das Haus wieder und statten Sie dem Gefängnis einen Besuch ab. Geben Sie dem Gefangenen ein Pfefferminz und würgen Sie das Gespräch mit ihm ab. Geben Sie ihm anschließend das Nagetier-Spray und Sie erhalten daraufhin einen Käsekuchen, in dem Sie beim Öffnen eine Feile finden. Gehen Sie zurück in die Villa und springen Sie in das Loch in der Wand. Dem Sheriff werfen Sie schließlich irgendeine Ausrede an den Kopf. Nach einem nicht sehr konstruktiven Gespräch mit Elaine verlassen Sie die Villa und finden sich am Grund des Hafenbeckens wieder.

Da Guybrush die Fähigkeit besitzt, seinen Atem 10 Minuten lang anhalten zu können, haben Sie genau 10 Minuten Zeit, das Idol einzustecken, ein Schwert mitzunehmen und aus dem Wasser zu steigen, bevor Sie ertrinken.



Als Sie aus dem Wasser steigen, sehen Sie gerade noch, wie ein Geisterschiff die Insel verlässt. Nun ist es Ihre Aufgabe, ein Schiff und eine Crew zu besorgen um Elaine zu retten.

Begeben Sie sich zuerst zur Schwertmeisterin und zeigen Sie ihr die Notiz der Entführer. Sie schließt sich sogleich Ihrer Crew an. Gehen Sie nun zur kleinen Insel im Norden. Klettern Sie die Leiter hinauf und gleiten Sie mit dem Huhn auf dem Kabel hinüber zur Insel und betreten Sie das Haus. Unterrichten Sie den Bewohner über den Vorfall, sagen Sie ihm, dass Sie eine Crew zusammenstellen um die Gouverneurin zu retten. Öffnen Sie dann die Klappe, berühren Sie den Papagei und Sie haben ein weiteres Crewmitglied.

Begeben Sie sich nun zu den Lichtern auf der Karte. Sie werden von Stan empfangen. Sagen Sie ihm, dass Sie nicht sehr viel Geld haben und fragen Sie Stan nach einem Kredit. Wieder im Ort betreten Sie sofort die Scumm Bar, wo Sie alle Krüge einsammeln und dann in der Küche einen der Krüge mit Grog füllen. Nun müssen Sie sich auf schnellstem Weg zum Gefängnis begeben und unterwegs immer wieder den Grog aus dem schmelzenden Krug in einen neuen füllen. Im Gefängnis geben Sie den Grog an den Gefangenen (oder kippen ihn direkt auf das Schloss der Zellentür), wodurch das Schloss der Zellentür zerstört wird. Nun haben Sie einen dritten Mann für Ihre Crew.

Gehen Sie nun zum Gemischtwarenhändler und fragen ihn nach einer Bürgschaft. Sagen Sie ihm zunächst, Sie hätten einen Job. Zeichnen Sie sich nun die Kombination für den Safe genau auf. Fragen Sie den Händler erneut nach einem Treffen mit der Schwertmeisterin und öffnen Sie dann den Safe, indem Sie den Hebel drücken, um ihn im Uhrzeigersinn zu drehen, oder daran ziehen, um ihn gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Nehmen Sie die Bürgschaft heraus und verlassen Sie den Laden. Gehen Sie wieder zu Stan und handeln Sie mit ihm. Sie können nur das billigste Schiff kaufen und das

auch nur über die Bürgschaft. Reden Sie mit Stan über Extras und lehnen Sie alles ab. Sobald sich die Extras wiederholen, wechseln Sie das Thema. Sagen Sie Stan, er solle es vergessen und gehen Sie dann zu ihm zurück. Machen Sie Ihm ein Angebot über 5000 Goldstücke und der Kahn gehört Ihnen. Gehen Sie in den Ort und die Reise kann beginnen.

## **Teil Zwei: Die Reise**

Da Ihre Crew sich zu einer Meuterei entschlossen hat, bleibt die ganze Arbeit an Ihnen hängen. Wie sollte es auch anders sein. . .

In Ihrer Kabine nehmen Sie zuerst die Feder und das Tintenfass mit. Verlassen Sie dann Ihre Kabine und erklettern Sie den Mast. Die Piratenflagge stecken Sie ein und klettern wieder hinab. Durch die Luke gelangen Sie unter Deck. Hier begeben Sie sich nach hinten in die Kombüse. Öffnen Sie den Hängeschrank und nehmen Sie eine Schachtel Frühstücksflocken an sich, die Sie natürlich sofort aufreißen dürfen. Nehmen Sie sich noch den kleinen Kochtopf mit und verlassen Sie die Küche wieder. Begeben Sie sich nun nach unten in den Lagerraum. Stecken Sie hier das Seil ein und öffnen Sie die Truhe rechts unten im Bild. Schauen Sie hinein. Nehmen Sie dann ein Fass von der linken Seite mit.

Klettern Sie zurück an Deck und befestigen Sie ein Stück Seil als Lunte an der Kanone. Füllen Sie dann etwas Schießpulver in das Kanonenrohr und betreten Sie dann Ihre Kabine. Öffnen Sie mit der Überraschung aus den Frühstücksflocken den Schrank und öffnen Sie die Truhe, die Sie im Schrank finden. Untersuchen Sie den Inhalt, holen Sie sich weiteres Fass Schießpulver aus dem Lager und betreten Sie dann die Küche.

Geben Sie nun die Zimtstangen, ein Pfefferminz, die Totenkopf-Flagge, das Tintenfass, den Wein, das Gummi-Huhn, das Schießpulver und die Frühstücksflocken in den Topf. Nachdem Sie wieder aufgewacht sind, zünden Sie die Visitenkarte im Feuer an und begeben sich an Deck. Setzen Sie sich den Topf auf und schießen Sie sich hinüber zu Monkey Island™.

## **Teil Drei: Unter Monkey Island**

Nach der Begrüßung durch die Inselbewohner gehen Sie nach hinten in den Dschungel. Die Banane können Sie vorerst liegen lassen. Gehen Sie nach Nordwesten zum Vulkan. Betreten Sie das Fort auf dem Kraterrand. Hier stecken Sie das Fernrohr und das Seil ein. Dann drücken Sie die Kanone, sodass eine Kanonenkugel und etwas Schießpulver

herausfallen. Stecken Sie beides ein und verlassen Sie das Fort wieder. Hermann Toothrot können Sie getrost ignorieren, falls er auftauchen sollte.

Begeben Sie sich nun nach Osten entlang des Flusses zur Flussgabelung. Stecken Sie hier den Stein, unter dem ein Zettel liegt, ein. Erklettern Sie die Klippe am anderen Flussufer. Richten Sie das Katapult so aus, dass es auf den Bananenbaum am Strand zeigt (mit dem Fernrohr kontrollieren) und begeben Sie sich dann weiter nach oben. Stoßen Sie hier den Stein den Abgrund hinunter und nun können Sie am Strand weitere Bananen einsammeln. (Sie können natürlich auch Ihr Schiff versenken, wenn Sie wollen. . .)

**Easter Egg:**

Wenn Sie oben auf dem Felsen ganz nach rechts gehen, bekommen Sie eine Parodie auf die Todesnachrichten der Sierra-Adventures zu sehen.

Anschließend klettern Sie wieder hinunter zur Flussgabelung. Streuen Sie hier etwas Schießpulver auf den Damm und erzeugen Sie dann mit dem Stein und der Kanonenkugel einen Funken. Gehen Sie zu dem nun gefluteten Teich und nehmen Sie das Seil aus der Hand des Toten. Gehen Sie nun nach Süden in die Schlucht. Binden Sie hier das erste Seil an dem starken Ast am Rande der Klippe fest und klettern Sie dann hinunter. Wickeln Sie hier das zweite Seil um den Stumpf und nun können Sie sich die Paddel holen.

Begeben Sie sich nun nach Süden zu dem Strand, an dem Sie angekommen sind. Stecken Sie hier die Bananen ein und kombinieren Sie die Paddel mit dem Boot. Rudern Sie nun nach Norden an der Halbinsel vorbei zum nächsten Strand. Gehen Sie nun in den Dschungel und dann in das Dorf. Begeben Sie sich hier nach links und nehmen Sie die Bananen aus der Schale. Auf dem Rückweg werden Sie von den Kannibalen erwischt und eingesperrt. Heben Sie nun den Schädel vom Fußboden auf und heben Sie dann das lockere Brett an. Nun können Sie mit dem Boot zurück zum nächsten Strand weiter südlich rudern.

Gehen Sie zum Affen (grauer Punkt am südlichen Teil der Insel) und füttern ihn mit allen fünf Bananen. Nun gehen Sie auf die bereits erwähnte Halbinsel und betreten die Lichtung. Ziehen Sie an der Nase des Totempfahls neben dem Zaun. Nun hängt sich der Affe an die Nase und Sie können das Gelände um den Affenkopf betreten. Stecken Sie hier die kleinste Figur ein und begeben Sie sich wieder zum Dorf der Kannibalen.

Gehen Sie nach links zu Hütte und dann wieder nach rechts in Richtung Ausgang. Schlagen Sie den Kannibalen ein Tauschgeschäft vor und geben Sie ihnen die kleine Figur. Betreten Sie nun Ihr ehemaliges Gefängnis und nehmen Sie den Bananen-Pflücker mit. Draußen treffen Sie auf Hermann, vom dem Sie im Tausch gegen den Pflücker den Schlüssel zum Affenkopf erhalten. Verlassen Sie das Dorf und betreten Sie es gleich

wieder. Berichten Sie den Kannibalen von LeChuck und Ihrem Vorhaben. Fragen Sie nach einem Weg durch die Katakomben. Geben Sie den Kannibalen den Prospekt „Klarer Kopf beim Navigieren“ (in der *Special Edition* ist es das Merkblatt, nicht der Prospekt) und Sie erhalten einen Navigator-Kopf.

Begeben Sie sich nun zurück zum Affenkopf, öffnen Sie ihn, indem Sie den Schlüssel ins Ohr stecken, und steigen Sie in die Katakomben hinunter. Hier benutzen Sie immer wieder den Navigatorkopf und gehen dann in die Richtung, in die der Kopf schaut. Somit gelangen Sie zu LeChucks Geisterschiff. Hier sprechen Sie mit dem Navigator und fragen ihn nach dem Halsband. Daraufhin können Sie entweder so lange betteln oder dem Kopf so lange drohen, bis er Ihnen das Halsband aushändigt. Legen Sie sich dann das Halsband um und betreten Sie das Geisterschiff.

Begeben Sie sich hier zuerst in die Kabine des Kapitäns zu Ihrer Linken. Angeln Sie sich hier mit Hilfe des Magnetkompasses den Schlüssel von der Wand. Verlassen Sie nun die Kabine und steigen Sie die Luke hinab. Gehen Sie hier zuerst nach rechts in den nächsten Raum. Heben Sie hier die Geisterfeder auf, die neben den Geistergänsen liegt. Gehen Sie jetzt zurück in den vorherigen Raum und kitzeln Sie den schlafenden Geist so lange, bis er seinen Krug fallen lässt. Sie können den Geist allerdings nur kitzeln, wenn er den Arm mit dem Krug aus dem Bett hängen lässt. Heben Sie den Krug auf und gehen Sie zurück in den „Stall“. Schließen Sie jetzt die Luke mit dem Schlüssel aus LeChucks Kabine auf und steigen Sie hinunter. Gießen Sie jetzt den Geistergrog in die Schale der Geisterratte und sie ist außer Gefecht. Schnappen Sie sich einen Klumpen Fett aus dem großen Bottich und begeben Sie sich wieder an Deck. Schmieren Sie hier die Tür zu Ihrer Rechten mit dem Fett und betreten Sie den Raum hinter der Tür. Sacken Sie hier das Geisterwerkzeug ein und begeben Sie sich dann abermals in den „Stall“. Brechen Sie jetzt die dort befindliche Kiste mit dem Geisterwerkzeug auf und werfen Sie einen Blick in die Kiste, um die magische Voodoo-Wurzel in Ihr Inventar wandern zu lassen. Liefern Sie die Wurzel bei den Kannibalen ab und Sie erhalten das ultimative Mittel gegen Geister: *Malzbier!*

Gehen Sie jetzt zurück zum Geisterschiff. Das Schiff ist verschwunden und nur ein Geist ist noch anzutreffen. Dieser verrät Ihnen, dass LeChuck nach *Mélée Island™* gesegelt ist, um Elaine zu heiraten. Je nachdem wie aggressiv Sie sich dem Geist gegenüber verhalten, wird Guybrush ihn nach dem Gespräch vernichten oder auch nicht. Abhängig davon, ob Sie Ihr eigenes Schiff versenkt haben oder nicht, erscheint nun entweder Ihre Crew oder Hermann Toothrot, der Einsiedler, die Sie dann nach *Mélée Island™* fahren.

## **Teil Vier: Das Finale**

Auf Mêle Island<sup>TM</sup> angekommen, begeben Sie sich einfach auf direktem Wege zur Kirche. Erledigen Sie alle Geister, die Ihnen auf dem Weg dorthin begegnen, mit dem Malzbier. Die Auswahl der Gesprächsthemen ist für den weiteren Verlauf des Spieles irrelevant. Im entscheidenden Moment versagt allerdings die Düse Ihrer Malzbierflasche, sodass LeChuck die Gelegenheit nutzt, um Ihnen einen kräftigen Kinnhaken zu verpassen. Sie verlieren dabei Ihr Malzbier und landen im Grogautomaten bei Stans. Lassen Sie sich LeChucks Reaktion auf Stans Gelaber nicht entgehen! Sammeln Sie jetzt die Malzbierflasche auf, die aus dem Automaten gefallen ist, und bespritzen Sie LeChuck damit. Ende.

Tabelle 3.3: Die Beleidigungen (engl.)

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
This is the END for you, you gutter-crawling cur!	And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
Soon you'll be wearing my sword like a shish kebab!	First you'd better stop waving it like a feather-duster.
My handkerchief will wipe up your blood!	So you got that job as janitor, after all.
People fall at my feet when they see me coming.	Even BEFORE they smell your breath?
I once owned a dog that was smarter than you.	He must have taught you everything you know.
You make me want to puke.	You make me think somebody already did.
Nobody's ever drawn blood from me and nobody ever will!	You run that fast?
You fight like a dairy farmer.	How appropriate. You fight like a cow.
I got this scar on my face during a mighty struggle!	I hope now you've learned to stop picking your nose.
Have you stopped wearing diapers yet?	Why, did you want to borrow one?
I've heard you were a contemptible sneak.	Too bad no one's ever heard of YOU at all.
You're no match for my brains, you poor fool!	I'd be in real trouble if you ever used them.
You have the manners of a beggar.	I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
I'm not going to take your insolence sitting down!	Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
There are no words for how disgusting you are.	Yes there are. You just never learned them.
I've spoken with apes more polite than you.	I'm glad to hear you attended your family reunion.

Tabelle 3.4: Die Beleidigungen der Schwertmeisterin (engl.)

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
I've got a long, sharp lesson for you to learn today.	And I've got a little TIP for you. Get the POINT?
My tongue is sharper than any sword.	First you'd better stop waving it like a feather-duster.
My name is feared in every dirty corner of this island!	So you got that job as janitor, after all.
My wisest enemies run away at the first sight of me!	Even BEFORE they smell your breath?
I usually see people like you passed-out on tavern floors.	Even BEFORE they smell your breath?
Only once have I met such a coward!	He must have taught you everything you know.
If your brother's like you, better to marry a pig.	You make me think somebody already did.
No one will ever catch ME fighting as badly as you do.	You run THAT fast?
I will milk every drop of blood from your body!	How appropriate. You fight like a cow.
My last fight ended with my hands covered with blood.	I hope now you've learned to stop picking your nose.
I hope you have a boat ready for a quick escape.	Why, did you want to borrow one?
My sword is famous all over the Caribbean!	Too bad no one's ever heard of YOU at all.
I've got the courage and skill of a master swordsman!	I'd be in real trouble if you ever used them.
Every word you say to me is stupid.	I wanted to make sure you'd feel comfortable with me.
You are a pain in the backside, sir.	Your hemorrhoids are flaring up again, eh?
There are no clever moves that can help you now.	Yes there are. You just never learned them.
Now I know what filth and stupidity really are.	I'm glad to hear you attended your family reunion.



# Monkey Island™ 2 – LeChuck’s Revenge



## Anmerkungen zum Spiel

Sie können **Monkey Island™ 2 – LeChuck’s Revenge** in zwei Varianten spielen. In diesem Text wird der Lösungsweg für die normale Fassung angegeben. Die Light-Variante des Spiels fällt insgesamt etwas kürzer aus, da etliche Rätselketten vereinfacht oder sogar komplett gestrichen wurden. In der *Special Edition* ist nur der normale Schwierigkeitsgrad verfügbar, die Light-Variante gibt es nicht mehr.

## Teil Eins: Das Largo Embargo

Nach der kurzen Einführung finden Sie sich im Örtchen Woodtick auf Scabb Island wieder. Da Schaufeln in LucasArts-Spielen oft eine große Rolle spielen (siehe **The Dig™**), stecken Sie erst mal die Schaufel ein, die an dem kleinen Hinweisschild hängt. Sobald Sie die Brücke betreten, machen Sie Bekanntschaft mit Largo LaGrande, der Ihnen freundlicherweise all Ihre Schätze abnimmt. Die Sau. Also machen Sie sich gleich daran, Ihren Rachefeldzug vorzubereiten. Um Ihnen die nächsten Minuten ein wenig zu erleichtern, finden Sie in Abbildung 4.1 einen kleinen Überblick über die Stadt Woodtick.

Abbildung 4.1: Der Ort Woodtick



- |                            |                           |
|----------------------------|---------------------------|
| 0 – Ausgang zur Inselkarte | 4 – Wally, der Kartograph |
| 1 – Zimmermann             | 5 – Wäscherei             |
| 2 – Eingang zur Kneipe     | 6 – Hotel                 |
| 3 – Fenster zur Küche      |                           |

Besuchen Sie Wally (4) und nehmen Sie sich ein Blatt Papier vom Stapel unten rechts. Sobald Wally sein Monokel abnimmt und sich die Augen reibt, „borgen“ Sie sich besagtes Utensil aus. Jetzt geht's ab in die Küche. Stecken Sie das Messer ein und gehen Sie dann durch die Tür in die Kneipe. Fragen Sie den Barman über sein Geschäft und Largo gesellt sich für kurze Zeit zu Ihnen. Wischen Sie dann Largos Spucke mit dem Papier von der Wand und begeben Sie sich dann zum Wäschereischiff (5). Versuchen Sie, den Eimer (links im Bild) mitzunehmen und fragen Sie den Piraten, der Sie dabei stört, ob es sein Eimer sei. Verlassen Sie dann die Stadt (0).

Gehen Sie zum Strand und stecken Sie den Stock ein. Dann geht's zum Friedhof. Gehen Sie zu den Gräbern hinten auf dem Hügel und stochern Sie ein wenig mit dem Spaten in dem Grab von Largos Großvater herum. Ist das erledigt, gehen Sie in den Sumpf. Füllen Sie hier etwas Schlamm in den Eimer, steigen Sie in den Sarg und rudern Sie zur Hütte der Voodoo-Lady. Nehmen Sie den Faden vom kleinen Tisch links neben dem Regal und gehen Sie wieder in die Stadt.

Gehen Sie in das Hotel und schneiden Sie die Leine des kleinen Krokodils mit dem Messer durch. Nehmen Sie ein paar Käsereste aus seinem Napf und gehen Sie dann links durch die Tür in Largos Zimmer. Stecken Sie das Toupet ein und schließen Sie die Tür. Auf die Türkante stellen Sie dann den Eimer und gehen hinter der Garderobe in Deckung. Folgen Sie Largo dann zur Wäscherei und öffnen Sie die kleine Kiste. Stützen Sie die Klappe mit dem Stock ab und binden Sie den Faden daran fest. Jetzt stecken Sie noch die Käsereste als Köder in die Kiste und warten vor Mad Marty's Theke, bis die Ratte vor der Kiste hockt. Ziehen Sie dann an der Schnur und nehmen Sie die Ratte aus der Kiste. Gehen Sie noch einmal in Largos Zimmer und schließen Sie die Tür. An der Rückseite der Tür hängt ein Wäschereizettel, mit dessen Hilfe Sie bei Mad Marty Largos Wäsche abholen können.

Schmeißen Sie dann die Ratte in den Kochtopf in der Küche und fragen Sie danach in der Bar nach dem Eintopf. Der Koch wird gefeuert und Sie können den Job übernehmen. Um 420 Goldstücke reicher klettern Sie dann aus dem Fenster und begeben sich wieder in den Sumpf zur Voodoo-Lady. Suchen Sie in dem Regal nach der Flasche „Asche zu Leben“ und versuchen Sie, sie mitzunehmen. Die Voodoo-Lady ruft Sie dann nach hinten zu sich. Fragen Sie sie nach Ihrem Geschäft und nach Largo, bis sie Sie nach einigen Zutaten für eine Voodoo-Puppe fragt. Geben Sie ihr die Spucke, das Toupet, das Kleidungsstück und den Knochen. Mit der Puppe besuchen Sie Largo in seinem Zimmer und jagen dort die Nadeln in die Puppe. Nach der Zwischensequenz gehen Sie zur Halbinsel im Süden von Scabb Island und betreten dort das Hausboot. Geben Sie dem Kapitän das Monokel, bevor Sie mit ihm reden. Sprechen Sie dann mit ihm und chartern Sie sein Schiff.

## Teil Zwei: Vier Kartenteile

An Deck des Hausbootes nehmen Sie die leere Tüte Papageienfutter an sich und betreten dann wieder das Häuschen. Dread gibt Ihnen eine Karte, auf der Sie Ihren Zielort bestimmen. Ihr erstes Ziel ist Booty Island. Dort angekommen, betreten Sie den Laden zu Ihrer Linken. Kaufen Sie dort die Säge neben der Tür, das Warnschild neben dem Papagei, ein Nebelhorn und das erste Kartenstück. Okay, das Kartenstück können Sie sich also nicht leisten. Dann hängen Sie halt die leere Tüte Papageienfutter an den Haken, an dem vorher das Warnschild hing und kaufen Sie dann den Spiegel. Fragen Sie den Verkäufer, ob er Schecks nimmt und was er ankauft. Fragen Sie ihn dann, wogegen er das Kartenstück eintauschen würde und worum es sich genau handelt. Verlassen Sie dann das Geschäft wieder. Draußen finden Sie eine Frau, die vor Stan's gebrauchten Särgen Werbung macht. Fragen Sie sie nach einem Flugblatt und fahren Sie dann nach Phatt Island.

Dort werden Sie verhaftet, was aber nicht weiter schlimm ist. Ziehen Sie die Matratze Ihres Bettes zurück und nehmen Sie den Stock. Damit angeln Sie sich einen Knochen vom Skelett aus der anderen Zelle. Geben Sie Walt, dem Hund, den Knochen und stecken Sie dann den Zellenschlüssel ein. Schließen Sie damit die Zellentür auf. Nehmen Sie die beiden Umschläge vom Schreibtisch und öffnen Sie beide. Verlassen Sie das Gefängnis und kleben Sie das Flugblatt über Ihr Gesicht auf dem Steckbrief. Betreten Sie dann die erste Gasse zu Ihrer Rechten und folgen Sie dem Spieler, wenn er die Gasse verlässt. In der nächsten Gasse klopfen Sie an der Tür und fragen nach der Gewinnzahl. Als Passwort nennen Sie immer die Anzahl an Fingern, die der Kerl hinter der Tür beim ersten Mal hochhält. Merken Sie sich Ihre Gewinnzahl und spielen Sie dann in der ersten Gasse. Nehmen Sie die Einladung als Gewinn (Sie können natürlich auch mehrmals spielen und alle Gewinne einsacken) und betreten Sie dann die Bibliothek. Öffnen Sie den Modell-Leuchtturm und nehmen Sie die Linse heraus. Widmen Sie sich dann dem Karteikasten. Sie müssen sich drei Bücher merken:

- Schiffswracks – Berühmte Untergänge  
(engl.: Disaster – Great Shipwrecks of Our Century)
- Voodoo – Das Voodoo-Kochbuch  
(engl.: Recipies, Voodoo – The Joy of Hex)
- Drinks – Mix mir 'nen Grünen (oder ein beliebiges anderes Buch)

**Anmerkung:** In der *Special Edition* sind die Karteikarten nach den englischen Bezeichnungen geordnet und die deutschen Übersetzungen entsprechen nicht zwingend den hier angegebenen Buchtiteln.

Reden Sie jetzt mit der Bibliothekarin und beantragen Sie erst einmal einen Bibliotheksausweis. Leihen Sie sich dann besagte Bücher aus und verlassen Sie die Bibliothek. Reden Sie mit dem Angler im Hafen und schließen Sie eine Wette mit ihm ab. Verlassen Sie dann den Hafen über den Weg im Bildhintergrund.

Begeben Sie sich zur Villa des Gouverneurs (Haus im Süden der Insel) und betreten Sie das Haus. Sagen Sie der Wache, es brenne in der Küche und gehen Sie die Treppe hinauf in Phatts Schlafzimmer. Tauschen Sie das Buch auf dem Bett (Aussprüche bekannter Piraten) mit dem „Mix mir 'nen Grünen“ aus und gehen Sie in das Gefängnis. Begeben Sie sich direkt dort hin. Gehen Sie nicht über LOS und ziehen Sie keine 4.000 Mark ein. Schnappen Sie sich dafür den neuen Umschlag, öffnen Sie ihn und lassen Sie die arme Kate frei. Schiften Sie dann zurück nach Scabb Island.

Gehen Sie in die Kneipe. Sie werden zwar gefeuert, aber dafür können Sie sich jetzt ein paar Drinks bestellen. Also reden Sie mit dem Barkeeper. Als Ausweis zeigen Sie ihm den Büchereiausweis und bestellen dann einen Blauwal Deluxe und einen Donnerbarts Liebling. Mixen Sie sich einen Grünen! Nette Piraten geben dem Barkeeper danach das leere Glas zurück. Bevor sie ihm den Affen klauen. Stecken Sie dazu die Banane auf das Metronom und dann den Affen in eine Ihrer (anscheinend sehr geräumigen) Taschen. Gehen Sie zum Wäschereischiff und sägen Sie dem Piraten das Holzbein ab. Gehen Sie dann auf direktem Wege zum Zimmermann und klauen Sie sich dort einen Hammer und ein paar Nägel.

Jetzt segeln Sie wieder nach Booty Island und betreten das Kostümgeschäft. Zeigen Sie dem Verleiher Ihre Einladung und er gibt Ihnen ein Kostüm, wie es für einen Piraten passender nicht sein könnte. Stecken Sie es ein und gehen Sie zu Stan's. Fragen Sie Stan nach einem gebrauchten Sarg, schließen Sie den Deckel sobald er hineinhüpft – er gibt Ihnen noch ein Taschentuch und schließt den Deckel dann wieder – und nageln Sie den Sarg zu. Nehmen Sie dann den Gruftschlüssel, der hinter der Kasse hängt. Verlassen Sie das Geschäft und gehen Sie nach rechts zum Spuckwettbewerb. Blasen Sie in Ihr Nebelhorn und vertauschen Sie dann die Fähnchen. Saugen Sie dann den grünen Drink durch den Strohhalm und treten Sie an die Linie. Der erste Versuch geht zwar in die Hose, aber das sollte Sie nicht aufhalten. Spucken Sie, wenn die rote Fahne des einen Zuschauers im Wind weht, und Sie gewinnen. Die Prämie verhökern Sie beim Antiquitätenhändler. Überzeugen Sie ihn, dass die Plakette wertvoll ist. Es ist schließlich die Spucke des Mannes, der LeChuck besiegte. Sehen Sie sich jetzt das Buch berühmte Untergänge an und merken Sie sich die Koordinaten. Reden Sie dann mit Kate und chartern Sie ihr Schiff. Zeigen Sie ihr die Stelle auf der Karte und tauchen Sie dann nach dem Wrack. Schnappen Sie sich den Kopf der Galionsfigur und ziehen Sie an der Ankerkette. Den Kopf liefern Sie beim Antiquitätenhändler ab und erhalten dafür Ihr erstes Kartenstück.

Verlassen Sie dann die Stadt zur Kartenansicht und begeben Sie sich zur Villa im Norden. Zeigen Sie der Wächterin an der Schranke Ihre Einladung und Ihr Kostüm und Sie können zur Party gehen. Gehen Sie ins Haus und nehmen Sie das zweite Kartenstück aus dem Bilderrahmen. Sie werden allerdings auf der Flucht erwischt. Schleimen Sie sich bei Elaine ein und betreten Sie ihr Zimmer, nachdem sie die Karte aus dem Fenster geworfen hat, gleich wieder. Nehmen Sie das Ruder von der Wand und verlassen Sie dann das Haus. Der Köter bellt zwar wieder, aber diesmal hört es keiner. Gehen Sie der Karte hinterher. Dabei fliegt sie davon und landet an der Klippe. Egal. Da Sie lange kein Tier mehr in Ihre Taschen gestopft haben, stecken Sie jetzt den Hund ein. Gehen Sie dann hinter das Haus und rütteln Sie an der Mülltonne. Laufen Sie danach eine Runde um das Haus und betreten Sie die Küche. Hier stecken Sie einen Fisch ein. Gehen Sie jetzt zum großen Baum auf der Karte. Stecken Sie das Ruder in eines der Löcher im Baum und steigen Sie dann auf das Ruder. Das Ruder zerbricht und Sie stürzen ab. Stecken Sie das zerbrochene Ruder wieder ein und segeln Sie nach Scabb Island.

Lassen Sie das Ruder beim Zimmermann reparieren und gehen Sie dann auf den Friedhof. Suchen Sie Stan's Gruft und öffnen Sie sie mit dem Schlüssel. Werfen Sie jetzt einen Blick in „Aussprüche bekannter Piraten“ und merken Sie sich Rapp Scallions Spruch. Öffnen Sie dann den Sarg, auf dem dieser Spruch steht und nehmen Sie eine Probe der Asche mit. Gehen Sie dann zur Voodoo-Lady und lassen Sie sie das „Asche zu Leben“-Pulver herstellen. Lesen Sie ihr dazu aus dem Voodoo-Kochbuch vor. Mit dem Pulver erwecken Sie den guten Rapp wieder zum Leben und reden mit ihm. Erklären Sie sich bereit, das Gas an seinem Herd abzustellen, und er gibt Ihnen den Schlüssel zum Leuchtturm am Strand. Gehen Sie also dort hin und stellen Sie das Gas ab. Nachdem das erledigt ist, erhalten Sie sein Kartenstück. Segeln Sie wieder nach Phatt Island.

Dort zeigen Sie dem Angler Ihren Fisch und bekommen dafür seine Angelrute. Auf nach Booty Island! Gehen Sie jetzt zur Klippe und angeln Sie sich das Kartenstück. Die Möwe aus **Loom™** vereitelt den Versuch aber. Wahrscheinlich, weil Sie ihr in **The Secret of Monkey Island™** den roten Hering geklaut haben. Gehen Sie ihr hinterher zum großen Baum. Stecken Sie das reparierte Ruder in den Baum und klettern Sie nach oben, indem Sie Ruder und Planke ständig umstecken. Im hintersten Baumhaus befindet sich ein Teleskop, das Sie sofort einstecken. Gehen Sie dann in das große Baumhaus und lassen Sie den Hund den Stapel Papier durchsuchen. Et voilà: Das dritte Kartenstück. Und Nummer vier wartet schon auf Phatt Island.

Suchen Sie den Wasserfall auf Phatt Island und steigen Sie dort auf die Anhöhe. Oben finden Sie eine Pumpe, die Sie mit dem Affen abstellen können. Unten finden Sie jetzt einen Tunnel hinter dem Wasserfall, der Sie auf die kleine Insel vor Phatt Island führt. Gehen Sie zu dem Häuschen auf dieser Insel und betreten Sie es. Fordern Sie den Bewohner zum Duell heraus. Da sich dieses aber auf ein Wetttrinken bezieht, müssen Sie

Ihren Grog in den Blumentopf im Zimmer gießen und durch Kates Beinahe-Grog ersetzen. Ihr Gegenspieler kippt aus den Latschen und Sie haben alle Zeit der Welt, die Karte zu suchen. Setzen Sie den Spiegel in den leeren Rahmen im Zimmer ein, öffnen Sie das Fenster neben der Tür und legen Sie das Fernrohr in die Hand der Gorilla-Statue vor dem Haus. Der Lichtstrahl markiert einen Stein im Haus, den Sie drücken müssen. Im Keller schnappen Sie sich das Kartenstück und türmen dann durch das Loch in der Wand.

Jetzt müssen Sie nur noch die Karte zusammensetzen lassen. Fahren Sie also zurück nach Scabb Island und geben Sie Wally die Linse aus dem Modell-Leuchtturm sowie die vier Kartenteile. Wally schickt Sie im Gegenzug zur Voodoo-Lady in den Sumpf. Tun Sie ihm den Gefallen. Im Sumpf erfahren Sie, dass etwas Schreckliches mit Wally passiert. Rudern Sie zurück ans Ufer des Sumpfes und steigen Sie in die Kiste.

### **Teil Drei: LeChucks Festung**

Werfen Sie einen Blick in die Voodoo-Tüte und verlassen Sie das Zimmer durch die Tür oben rechts. Gehen Sie im nächsten Bild in einen der hinteren Tunnel. Jetzt kommt der von Ihnen auf der Rückseite des bespuckten Papiers notierte Knochen-Song zum Einsatz. Suchen Sie in den folgenden Gängen nach einer Platte, auf der die Anordnung der Knochen jeweils dem zweiten Wort jeder Zeile der Strophe entspricht. Drücken Sie diese Platte und betreten Sie den Durchgang dahinter. Sie gelangen zu einer großen Tür mit unzähligen Schlössern, in der Sie eine kleine unverschlossene Tür entdecken, wenn Sie gegen sie drücken. Sie gelangen in LeChucks Thronsaal. Nehmen Sie den großen Schlüssel neben dem Thron und Sie werden gefangen genommen.

Nach der kleinen Unterredung mit LeChuck schlürfen Sie mit dem Strohalm etwas von dem grünen Drink und spucken dann so lange auf das Schild rechts neben Ihnen, bis Sie die Kerze ausgespuckt haben. Zünden Sie danach eines der Streichhölzer aus der Voodoo-Tüte an, um zu sehen, wo Sie sind.

### **Teil Vier: Dinky Island**

Aufwachen, es gibt noch Arbeit! Stecken Sie die Flasche, das Martini-Glas und das Brecheisen ein. Öffnen Sie dann das Fass und geben Sie den Cracker gleich an den Papagei weiter. Zerschlagen Sie die Flasche an dem großen Stein, füllen Sie Meerwasser in das kleine Glas und destillieren Sie das Wasser. Gehen Sie dann in den Dschungel. Gehen Sie nach Westen, bis Sie zu einem Baum kommen, an dem ein Beutel hängt. Schneiden Sie den Beutel mit der zerbrochenen Flasche auf, nehmen Sie die Schachtel

und benutzen Sie sie mit dem destillierten Wasser. Gehen Sie dann nach Osten bis zum Teich. Dort liegt eine Kiste, die mit einem Seil umwickelt ist. Nehmen Sie das Seil und brechen Sie die Kiste mit dem Brecheisen auf. Das Dynamit stecken Sie natürlich sofort ein. Wenn Sie gern gefährlich leben, können Sie es auch gleich anzünden. Folgen Sie jetzt den Anweisungen des Papageien und gehen Sie nach Osten, bis Sie zu einem Busch gelangen, der wie ein Dinosaurier geformt ist. Geben Sie Polly einen weiteren Keks und Sie erhalten die nächste Anweisung: nach Norden bis zu den Steinen. Dort kriegt Polly den letzten Keks und Sie gehen nach Osten zum X. Dort graben Sie, bis Sie auf Zement stoßen. Schmeißen Sie dann das angezündete Dynamit in das Loch. Um an die Truhe zu gelangen, basteln Sie aus dem Brecheisen und dem Seil einen Enterhaken und werfen Sie diesen zu den Metallstangen an der Decke. Es ergibt sich eine sehr bekannte Situation.

Nach Ihrem Absturz suchen Sie mit dem Cursor nach dem Lichtschalter und benutzen diesen. LeChuck erwartet Sie bereits. Mit einer Voodoo-Puppe. Also machen Sie es ihm nach und basteln ebenfalls eine. In diesem Tunnelsystem gibt es mehrere Räume: Ein Krankenzimmer, zwei Lagerräume und einen Fahrstuhl. Ihr Problem ist, dass Ihnen dauernd LeChuck über den Weg läuft, wenn sie ihn nicht gebrauchen können, und er Sie in einen anderen Raum teleportiert. In einem Lagerraum stehen lauter Kisten herum. Öffnen Sie alle Kisten in der Mitte des Raumes und Sie sollte eine Puppe, einen Ballon und eine Flasche Malzbier erhalten. Da LeChuck aber kein Geist mehr ist, bringt Ihnen das Malzbier nichts. Im Krankenzimmer sehen Sie sich die Skelette genauer an und nehmen dann den Schädel des männlichen Skeletts an sich. Im Mülleimer finden Sie ein Paar Handschuhe und in einer Schublade eine Spritze. Im zweiten Lagerraum befindet sich ein Grogautomat, an dem Sie die Taste für die Münzrückgabe drücken. Füllen Sie hier auch den Ballon und die Handschuhe an den Heliumflaschen auf. Warten Sie in diesem Raum, bis LeChuck hereinkommt. Wenn er die Münzen am Boden entdeckt, bückt er sich, um sie aufzuheben. Entreißen Sie ihm in genau diesem Augenblick seine Unterhose. Warten Sie nochmals auf LeChuck und geben Sie ihm das Taschentuch, sobald er auftaucht. Gehen Sie dann in den Fahrstuhl und betätigen Sie den Hebel, sobald LeChuck auftaucht. Einige seiner Barthaare werden in der Tür eingeklemmt. Heben Sie diese auf und verlassen Sie oben den Fahrstuhl.

Vertraute Gegend, oder? Hier oben sind Sie sicher vor LeChuck. Packen Sie jetzt die Puppe, den Schädel, das Taschentuch, die Unterhose und die Barthaare in die Voodoo-Tüte und Sie erhalten Ihre eigene Voodoo-Puppe. Fahren Sie mit dem Fahrstuhl wieder nach unten. Stecken Sie die Spritze in die Puppe, sobald LeChuck wieder auftaucht und folgen Sie ihm dann. Reißen Sie der Voodoo-Puppe ein Bein aus und nehmen Sie Chuckie schließlich die Maske ab.



# The Curse of Monkey Island™



## Anmerkungen zum Spiel

Sie können **The Curse of Monkey Island™** in zwei Varianten spielen. In diesem Text wird der Lösungsweg für die Oberaffig-Fassung angegeben. Die leichtere Variante des Spiels fällt insgesamt etwas kürzer aus, da etliche Rätselketten vereinfacht oder sogar komplett gestrichen wurden.

## Kapitel 1: Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Reden Sie mit dem kleinen Piraten, bis dieser sich als Wally aus **Monkey Island™ 2** entpuppt. Sagen Sie ihm, er sei als Pirat ein Versager, und fordern Sie ihn dann auf, auf Sie zu schießen. Heben Sie nun den Plastikhaken vom Boden auf und nehmen Sie sich den Ladestock von der Wand. Benutzen Sie die Kanone, um alle Boote auf dem Wasser zu versenken, dann schauen Sie durch die Kanonenluke nach draußen. Befestigen Sie den Plastikhaken am Ladestock und fischen Sie damit die Trümmer aus dem Wasser. Drinnen zerschneiden Sie nun das Kanonenhalteseil mit dem Entermesser und feuern dann die Kanone ab.

Nehmen Sie sich den Beutel mit Spielgeld und heben Sie den Ring auf, den Sie darunter finden. Mit dem Ring schneiden Sie nun ein Loch in das Bullauge auf der rechten Seite.

## Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

Am Strand stecken Sie die glühende Kohle ein und verlassen den Strand dann. Gehen Sie zum Schiffswrack im Sumpf und betreten Sie das Wrack – das Gespräch mit Murray können Sie gleich beenden. Stecken Sie etwas von dem Spielgeld in die Kaugummimaschine und nehmen Sie sich außerdem noch den Kleister und eine Nadel vom Boden. Ziehen Sie an der Krokodilzunge und quatschen Sie eine Runde mit der Voodoo-Lady. Nach

der Zwischensequenz fragen Sie, wo Sie einen großen, unverfluchten Diamantring finden können, dann können Sie das Gespräch auch schon wieder beenden.

Begeben Sie sich nun in die Stadt und betreten Sie das Theater durch den Seiteneingang. Öffnen Sie die Tasche am Piratenmantel und nehmen Sie den Handschuh heraus. Sehen Sie sich den Mantel genauer an und stecken Sie die „Schuppen“ ein. Schnappen Sie sich außerdem den Zauberstab vom Tisch, benutzen Sie ihn mit dem Zauberhut und stecken Sie das Buch ein. Verlassen Sie das Theater und betreten Sie den Friseurladen. Drücken Sie den sauren Piraten zweimal hintereinander und heben Sie dessen Kieferknacker auf. Legen Sie die Läuse auf den Kamm, sobald der Friseur ihn auf dem Tisch ablegt und steigen Sie anschließend in den Frisierstuhl. Betätigen Sie den Hebel am Stuhl und schnappen Sie sich den Briefbeschwerer vom Buch. Betätigen Sie den Hebel nun mehrmals, bis Sie die Schere im Deckenbalken erreichen und einstecken können.

Schlagen Sie nun dem adretten Piraten am Eingang den Handschuh ins Gesicht, um ihn zum Duell zu fordern. Schließen Sie dann den mittleren Kistendeckel und wählen Sie den Banjokoffer als Duellwaffe. Sie müssen sich nun genau merken, welche Seite Ihr Gegner am Ende jedes Takts spielt und diese anschließend selbst anspielen. Nutzen Sie dabei die Pausefunktion (Leertaste) und schreiben Sie sich die Saitennummern (eins bis fünf von oben nach unten) auf. Nach dem dritten Durchgang nehmen Sie sich eine Pistole vom Waffenstapel und schießen damit auf das Duellbanjo Ihres Gegners.

Verlassen Sie nun den Friseurladen und gehen Sie nach links, bis Sie zu den Bottichen mit roter Farbe gelangen. Rechts neben den Bottichen finden Sie geheimnisvolle Blüten, von denen Sie sich eine mit der Schere abschneiden. Dann bearbeiten Sie das Gestrüpp weiter mit der Schere und folgen dem Pfad. Gehen Sie ein paar Schritte, bis eine Schlange auftaucht. Klauen Sie der Schlange das Fabergé-Ei, das Staubsaugerzubehör und „jede-Menge-Zeug“. Mischen Sie die Ipecac-Blüte mit dem Pfannkuchensirup und gießen Sie den Ipecac-Sirup in den Schlangenkopf. Binden Sie nun den Briefbeschwerer an einen der Heliumballons und pusten Sie gegen den Ballon. Schnappen Sie sich nun ein Schilfrohr und einen Dorn von der dornigen Pflanze, stecken Sie den Dorn in das Schilfrohr und schießen Sie damit auf den Ballon.

In der Bucht können Sie im Moment noch nichts tun, also kehren Sie nach Puerto Pollo zurück und betreten das Restaurant in der Mitte des Ortes. Sie verfügen natürlich über eine Reservierung. Nehmen Sie den Keksschneider und die Kuchenform vom Fensterbrett links im Bild. Dann greifen Sie sich einen der Butterkekse aus dem Fass und beißen genüsslich hinein. Stupsen Sie den ruhigen Stammkunden an und stecken Sie sich das Brotmesser ein. Setzen Sie außerdem die Maden auf das Hühnchen auf dem Tisch und nehmen Sie dafür die Clubkarte aus den Überresten. Nun geben Sie Käpt'n Blondbart den Kieferknacker und bieten ihm dann einen Kaugummi an. Zerstechen Sie seine Kaugummiblase mit der Nadel und heben Sie den Goldzahn auf. Kauen Sie nun selbst

einen Kaugummi und stecken Sie den Goldzahn in den gekauten Kaugummi. Atmen Sie etwas Helium aus dem Ballon ein und kauen Sie dann den Kaugummi mit dem Goldzahn. Dann verlassen Sie das Restaurant benutzen die Kuchenform an der Matschpfütze neben der Tür, um den Goldzahn herauszuschürfen.

Gehen Sie nun ein Stück nach rechts und dann durch den Torbogen im Hintergrund, um zum Duellplatz zu gelangen. Stechen Sie mit dem Keksschneider ein Stück aus einem der Gummibäume rechts im Bild aus, dann gehen Sie auf den grasbewachsenen Hügel im Hintergrund. Bearbeiten Sie den Sägebock mit dem Brotmesser und zünden Sie das Rinnsal aus Rum im dem glimmenden Stück Holz an. Betreten Sie anschließend den Friseurladen und zeigen Sie dem sauren Piraten den Goldzahn. Dann fragen Sie den Piratenfriseur, ob er Ihrer Besatzung beitreten möchte. Treten Sie einfach gegen ihn im Stammwurf an, um ihn zu überzeugen.

Begeben Sie sich nun zum Strand im Osten der Insel und zeigen Sie dem Cabaña-Jungen Ihre Clubkarte. Stecken Sie sich nun *drei* Handtücher ein und tränken Sie die Tücher im Eiskübel. Benutzen Sie die nassen Handtücher, um den Cabaña-Jungen zu vertreiben, dann nehmen Sie sich das Speiseöl von der Theke. Gehen Sie nun nach hinten zum Strand und versuchen Sie, den Strand zu überqueren. Legen Sie dann nacheinander die drei nassen Handtücher auf den heißen Sand, um ans andere Ende zu gelangen. Stecken Sie den Krug ein und verlassen Sie den Strand durch das kleine Tor. Gehen Sie zum Limonadenstand im linken Teil von Puerto Pollo und tauschen Sie den Krug auf dem Ladentisch gegen den Krug in Ihrem Inventar aus. Sagen Sie dem kleinen Piraten nun, dass Sie etwas Limonade kaufen möchten, dann stecken Sie seinen blauen Krug ein und füllen ihn am Bottich mit Farbe. Kehren Sie zum Brimstone Beach zurück, stellen Sie den bodenlosen Krug auf den Sonnenanbeter und gießen Sie die Farbe in den Krug. Jetzt müssen Sie nur noch die Karte mit dem Speiseöl einreiben und dann können Sie die Karte auch schon einstecken.

Ihr Weg führt Sie nun zur Jefarenbucht. Schmieren Sie den Gummistopfen mit Kleister ein und stopfen Sie damit das gähnende Loch am Boot. Mit dem Boot rudern Sie nun zum Piratenschiff. Sägen Sie die Planke mit dem Brotmesser ab und klettern Sie dann an Deck. Nach einer kurzen Unterhaltung wird Ihnen zwangsweise ein neues Outfit verpasst, mit dem Sie sich sofort in Blondbarts Restaurant begeben. Nach einer kurzen Unterhaltung befinden Sie sich auch schon wieder auf dem Piratenschiff. Benutzen Sie das Bauchredner-Handbuch mit LeChimp und klettern Sie anschließend durch das Bullauge nach draußen. Begeben Sie sich wieder ins Theater in der Stadt und gehen Sie dort die Treppe hinauf zum Beleuchtungsmechanismus. Betätigen Sie den Hebel und drücken Sie die Knöpfe anschließend so, wie auf der „Schatzkarte“ angegeben. Dann schmieren Sie noch die Kanonenkugeln mit dem Hühnerfett ein, gehen auf die Bühne und schnappen sich die Schaufel.

## **Kapitel 3: Drei Laken im Wind**

In diesem Kapitel müssen Sie das Schiff von Käpt'n Röchelieu entern und ihn im Schwertkampf besiegen. Dazu müssen Sie aber zunächst einige Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten (siehe Tabelle 5.1) erlernen und außerdem Ihre Schiffskanonen verbessern, um überhaupt eine Chance zu haben.

Zu Beginn des Kapitels können Sie sich im Gespräch mit Haggis zwischen leichtem und schwerem Seekampf entscheiden. In der leichten Variante genügt in der Regel ein einziger Treffer, um das gegnerische Schiff entern zu können.

Betrachten Sie die Seekarte auf dem Tisch und doppelklicken Sie auf ein gegnerisches Schiff, um es direkt anzugreifen. Sobald das feindliche Schiff besiegt wurde, beginnt der Schwertkampf nach den aus dem ersten Spiel bekannten Regeln. Falls Sie im Schwertkampf siegreich sind und einen Schatz erbeutet haben, sollten Sie sofort zum Hafen zurückkehren und sich dort bessere Kanonen kaufen, damit Sie die Beute nicht wieder verlieren.

Sobald Sie mehr als zehn der Antworten gelernt haben (und über ausreichende Feuerkraft verfügen), können Sie Ihr Glück auf die Probe stellen und sich Röchelieu stellen. Die zu seinen Beleidigungen gehörenden Antworten finden Sie in Tabelle 5.2.

**Anmerkung:** Die Beleidigungen und Antworten für die englische Version finden Sie in den Tabellen 5.3 und 5.4 auf den Seiten 47 und 48.

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

Heben Sie die Flasche vom Boden auf und beißen Sie die Flasche, um den Korken herauszuziehen. Sprechen Sie Haggis auf die große Flasche Lotion an und fragen Sie ihn, ob es eine Möglichkeit gibt, an einen Tropfen der Lotion zu kommen. Dann können Sie den Strand auch schon wieder verlassen. Begeben Sie sich zum Friedhof und folgen Sie dem Weg nach links zur Behausung des Totengräbers. Stecken Sie sich Hammer und Meißel ein, geben Sie dem Hund den halb gegessenen Keks und reißen Sie ihm dann ein paar Haare aus.

Folgen Sie dem Weg nach rechts zum Hotel und betreten Sie das Gebäude. Es reicht vorerst, wenn Sie sich nur das Kissen vom Barhocker ganz links im Bild einstecken. Verlassen Sie das Hotel wieder und gehen Sie zur Windmühle. Nehmen Sie sich etwas Pfeffer und begeben Sie sich nun zum Strand (nicht zu Ihrem Schiff!). Legen Sie das

Tabelle 5.1: Die Beleidigungen der Piraten

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
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 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 das 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 Varieté!
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 Beugnadigung!
Niemand kann mich stoppen; mich – den Schrecken der See!	Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

Tabelle 5.2: Die Beleidigungen von Käpt'n Röchelieu

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
Ganze Inselreiche haben vor mir kapi- tulierte.	Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyisiert!
Du hast so viel Sexappeal, wie ein Crou- pier.	Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Séparé!
Bist du das? Es riecht hier so nach Jau- che und Dung.	Dich zu töten wäre dann eine legale Rei- nigung!
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 das man mich desinfiziert!
Dein Geplänkel kommt nicht richtig in Schwung!	Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.
Ich weiß nicht, welche meiner Eigen- schaften 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 Ar- mee?
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 bar- fuß im Schnee.	Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Varieté!
Du bist eine Schande für deine Gattung, so dilettiert.	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 tan- giert!
Mein Antlitz zeugt von edler Abstam- mung!	Für dein Gesicht bekommst du 'ne Be- gnadigung!
Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odyssee.	Ich könnte es tun, hättest du nur ein Atemspray.

Kissen auf den Felsen am Boden unter dem großen Ei und schlagen Sie dann mit dem Hammer gegen den Gummibaum.

#### **Easter Egg**

Wenn Sie das Meereswasser fünfundzwanzigmal benutzen, sehen Sie einen ertrunkenen Guybrush aus **The Secret of Monkey Island™**

Jetzt geht's zurück ins Hotel. Geben Sie dem Barmann das Ei, das Hundehaar und den Pfeffer<sup>4</sup>, dann bestellen Sie sich bei ihm einen Drink mit einem Schirm drin. Öffnen Sie das Rü-B-Frei mit dem Meißel, gießen Sie das Mittel in den Drink und kippen Sie sich den Drink mit Schuss hinter die Binde. Nach der Zwischensequenz öffnen Sie den Sarg unten rechts im Bild mit dem Meißel. Stecken Sie sich die Sargnägel ein und öffnen Sie dann den Sarg in der Mitte der Gruft mit dem Meißel.

Kehren Sie ins Hotel zurück und sprechen Sie mit der Wahrsagerin. Lassen Sie sich von ihr insgesamt fünf Mal die Karten legen und stecken Sie die fünf Karten ein. Gehen Sie links die Treppe hinauf und gehen Sie durch die vordere Tür. Schlagen Sie mit dem Hammer den Nagel aus der Wand und gehen Sie in den Flur zurück. Heben Sie den Nagel und das Porträt vom Boden auf und zerschneiden Sie das Porträt mit der Schere. Hängen Sie das Porträt an die vordere Tür und schauen Sie dann von innen durch das Bullauge in der Tür auf den Flur hinaus.

Öffnen Sie nun die hintere Tür auf dem Flur mit der laminierten Visitenkarte und betreten Sie den Raum. Klappen Sie das Bett herunter und befestigen Sie es sowohl mit den Sargnägeln als auch mit dem einzelnen Nagel. Nehmen Sie nun das Buch vom Bett und gehen Sie die Treppe wieder hinunter. Sprechen Sie mit dem Barmann und wählen Sie dabei so lange das zweite Gesprächsthema, bis Sie in die Familie aufgenommen werden. Bestellen Sie nun einen weiteren Drink, mixen Sie das Rü-B-Frei dazu und lassen Sie es sich schmecken.

#### **Easter Egg**

Wenn Sie in der Familiengruft durch das brüchige Loch Loch in der Wand klettern, erfahren Sie endlich, wohin der Geheimgang im Wald von Mélé Island™ in **The Secret of Monkey Island™** eigentlich führen sollte.

In der Gruft gehen Sie ganz nach links und stecken dort die Brechstange ein. Gehen Sie zur Spalte in der Wand, heben Sie Murray vom Boden auf und schauen Sie durch die Spalte. Schmieren Sie den Skelettarm mit Kleister ein und angeln Sie sich damit dann die Laterne. Stellen Sie Laterne auf den Sargdeckel und kombinieren Sie Murray dann mit der Laterne. Gehen Sie dann ganz nach rechts und verlassen Sie die Gruft wieder.

---

<sup>4</sup>Auf dem Tresen steht ein Buch mit dem Rezept für das Anti-Kater-Mittel.

Betreten Sie nun das Hotel und gehen Sie durch die Tür im Hintergrund in den Abstellraum. Nehmen Sie den Totenschein aus dem Aktenschrank und den Kühlschrankmagnet vom Kühlschrank. Trennen Sie mit dem Meißel ein Stück aus dem großen Käserad heraus und verlassen Sie den Raum wieder. Nehmen Sie sich das leere Glas von der Bar und klauen Sie sich den Spiegel von der linken Wand. Setzen Sie das Gesicht des Porträts in den Spiegelrahmen, damit der Diebstahl nicht auffällt. Gehen Sie nun nach oben in das hintere Zimmer und bearbeiten Sie das zugengelochte Loch mit der Brechstange. Lösen Sie das Bett mit der Brechstange vom Boden und heben Sie nach der Zwischensequenz den Verlobungsring auf.

Statten Sie Stan in seinem neuen Geschäftsraum einen Besuch ab und geben Sie ihm den Goldzahn. Gleich im Anschluss zeigen Sie ihm den Totenschein. Begeben Sie sich nun zu den seltsamen Lichtern beim Vulkan. Stecken Sie den großen Tofublock ein und nehmen Sie sich außerdem den Messbecher vom kleinen Tisch weiter rechts. Bearbeiten Sie den Tofublock mit dem Meißel (oder mit dem Holzbohrer vom kleinen Tisch) und setzen Sie sich die Tofumaske auf. Folgen Sie dem Weg nach hinten und sprechen Sie mit dem Inselbewohner. Nach der Zeremonie werfen Sie etwas von dem Käse in den Vulkan.

Begeben Sie sich nun wieder zum Hotel und gehen Sie auf der Terrasse vor dem Gebäude nach rechts zum Lavastrom. Werfen Sie den Käse in den Topf und tragen Sie den Topf dann zu Ihrem Schiff. Dort schnappen Sie sich die Handlotion und gehen dann weiter zur Windmühle. Hängen Sie sich mit dem Regenschirm an die Windmühlenflügel und füllen Sie das leere Glas am Fass oben auf der Mühle. Klettern Sie nun die Leiter hinunter und gehen Sie zur Lichtung. Hier stellen Sie das Glas auf den Stumpf. Stechen Sie mit dem Meißel ein paar Löcher in den Verschluss und benutzen Sie ihn dann, um die Glühwürmchen im Glas einzusperren.

Betreten Sie den Leuchtturm und setzen Sie die Laterne in den Laternenhalter und tauschen Sie den zerbrochenen Spiegel gegen den Spiegel aus dem Hotel aus. Verlassen Sie den Leuchtturm wieder und gehen Sie zum Strand. Füllen Sie den Messbecher mit Meerwasser, kombinieren Sie die Nadel mit dem Magneten und stecken Sie die Nadel in den Korken. Legen Sie den Korken in den Messbecher und reichen Sie den Kompass dann an den Fährmann. Sprechen Sie ihn nun an und lassen Sie sich zur Totenkopfsinsel bringen.

Sagen Sie dem Windenwart, dass Sie zur Höhle der Schmuggler wollen, dann öffnen Sie den Regenschirm, um den Fall abzubremsen. Das Gespräch mit den Schmugglern läuft darauf hinaus, dass sie mit Ihnen eine Runde Poker um den Diamanten spielen. Tauschen Sie dabei einfach Ihr schlechtes Blatt gegen die Tarotkarten aus.

Wieder zurück auf Blood Island müssen Sie nur noch zu Elaine. Geben Sie etwas von der Handlotion auf den verfluchten Ring und ziehen Sie ihr den Ring vom Finger. Setzen Sie

nun den Diamanten auf den Verlobungsring und stecken Sie den Diamantring an Elaines Ringfinger.

## **Kapitel 5: Der Kuß des Spinnenaffens**

Wenn Sie keinen Bock auf ein längeres Gespräch mit LeChuck haben, hier die Pflicht-Gesprächsthemen: „Was ist denn so besonders am Schatz von Big Whoop?“ „Aber wie soll Big Whoop Elaine dazu bringen, dich zu lieben?“ „Aber wenn du Elaine tötest, würde sie dich nicht noch mehr hassen?“ „Ich habe genug gehört von deinen üblen Geschichten!“

Öffnen Sie einfach die Tür der Kabine, um sich zu befreien. Auf dem Jahrmarkt drücken Sie den Kutterköter, bis er Sie schließlich beißt. Fragen Sie den Kutterköter, wie Sie einen der Preise gewinnen können und lassen Sie ihn dann Ihr Alter erraten. Als Belohnung suchen Sie sich den Anker aus und stecken ihn dann auch gleich ein.

Füllen Sie den Rasierschaum aus der Flasche in die Kuchenform, legen Sie den Anker hinein und stellen Sie die „schwerverdauliche Kuchenattrappe“ auf den Kuchenstapel neben der Kanone. Öffnen Sie nun das Tor und schauen Sie durch das Loch. Gehen Sie nach rechts und bestellen Sie beim Verkäufer eine einfaches Schneehörnchen. Nehmen Sie sich noch die Pfeffermühle vom Wagen und streuen Sie nun Pfeffer, Kutterköter-Haar und Meringue auf das Schneehörnchen, dann beißen Sie hinein.

## **Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf**

In jeder Szene, durch die Sie mit der Bahn fahren, gibt es etwas zu holen, also springen Sie einfach aus dem Wagen in die Szene und nach getaner Arbeit wieder zurück in einen vorbeifahrenden Wagen. Wenn Sie Pech haben, taucht LeChuck auf, bevor Sie in einer Szene fertig sind. In diesem Fall müssen Sie es einfach später erneut versuchen. In der Szene mit Hermann Toothrot stecken Sie das Seil ein, bei Großvater Marleys Schiff nehmen Sie sich das Rumfass und in der Szene mit Wally, Guybrush und LeChuck öffnen Sie die Laterne, pusten die Flamme aus und stecken die Flasche mit Öl ein.

In der Schneelandschaft müssen Sie erst dann aussteigen, wenn Sie das Seil, das Rumfass und das Öl haben. Gehen Sie gleich den Pfad hinauf zum Schneeaffen, dort werden Sie von LeChuck nicht gestört. Tränken Sie das Seil mit dem Öl und befestigen Sie das getränkte Seil am Rumfass. Das Fass stecken Sie dann unter den Arm des Schneeaffen.

Gehen Sie nun den Pfad wieder hinunter und warten Sie dann mit der Pfeffermühle in der Hand auf LeChuck...

Tabelle 5.3: Die Beleidigungen der Piraten (engl.)

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
Every enemy I've met I've annihilated!	With your breath, I'm sure they all suffocated.
You're as repulsive as a monkey in a negligee.	I look THAT much like your fiancée?
Killing you would be justifiable homicide!	Then killing you must be justifiable fungicide.
You're the ugliest monster ever created!	If you don't count all the ones you've dated.
I'll skewer you, like a sow at a buffet!	When I'm done with YOU, you'll be a boneless fillet.
Would you like to be buried or cremated?	With you around, I'd prefer to be fumigated.
When your father first saw you, he must have been mortified!	At least mine can be identified.
I'll leave you devastated, mutilated and perforated.	Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.
I have never seen such clumsy swordplay.	You would have, but you were always running away.
Heaven preserve me! You look like something that's died!	The only way you'll be preserved is in formaldehyde.
I'll hound you night and day!	Then be a good dog. Sit! Stay!
I can't rest 'til you've been exterminated!	Then perhaps you should switch to decaffeinated.
En garde! Touche!	Oh, that is so cliché!
Throughout the Caribbean, my great deeds are celebrated!	Too bad they're all fabricated.
Coming face to face with me must leave you petrified!	Is that your face? I thought it was your backside.
You can't match my witty repartee!	I could, if you would use some breath spray.

Tabelle 5.4: Die Beleidigungen von Captain Rottingham (engl.)

<b>Beleidigung</b>	<b>Antwort</b>
My attacks have left entire islands depopulated!	With your breath, I'm sure they all suffocated.
You have the sex appeal of a Shar-Pei.	I look THAT much like your fiancée?
When I'm done, your body will be rotted and putrefied!	Then killing you must be justifiable fungicide.
Your looks would make pigs nauseated.	If you don't count all the ones you've dated.
Your lips look like they belong on the catch of the day.	When I'm done with YOU, you'll be a boneless fillet.
I give you a choice. You can be gutted, or decapitated!	With you around, I'd prefer to be fumigated.
You're a disgrace to your species, you're so undignified!	At least mine can be identified.
I can't tell which of my traits has you the most intimidated.	Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.
I have never lost a melee!	You would have, but you were always running away.
Nothing on this earth can save your sorry hide!	The only way you'll be preserved is in formaldehyde.
You'll find I'm dogged and relentless to my prey!	Then be a good dog. Sit! Stay!
Your stench would make an outhouse cleaner irritated!	Then perhaps you should switch to decaffeinated.
Your mother wears a toupee!	Oh, that is so cliché!
My skills with a sword are highly venerated.	Too bad they're all fabricated.
Never before have I faced someone so sissified.	Is that your face? I thought it was your backside.
Nothing can stop me from blowing you away!	I could, if you would use some breath spray.

# Sam & Max™ – Hit the Road



## Ein neuer idiotischer und verwirrender Auftrag

Nach dem erfreulich zurückhaltenden Vorspann findet sich das tierische Duo im Büro wieder. Gehen Sie zuerst nach rechts zum Wandschrank und stecken Sie die Schwarzlicht-Glühbirne ein. Greifen Sie noch kurz in das Rattenloch neben der Eingangstür und verlassen Sie das Büro. Im Flur kann sich Max schon mal an dem armen Kerl aufwärmen, muss er aber nicht. Verlassen Sie jetzt das Gebäude.

Auf der Straße lassen Sie Max das kleine Kätzchen umstülpen und erhalten somit Ihren Auftrag. Wenn Sie wollen, können Sie Bosco's Laden noch einen kleinen Besuch abstatten, bevor Sie schließlich in das Auto steigen.

Fahren Sie zunächst zum nächstgelegenen Snuckey's (Burger-Symbol) und stecken Sie draußen den leeren Becher ein. Betreten Sie dann den Laden. Schnappen Sie sich hier die Pralinschachtel vom linken Regal und wenn Sie wollen noch einen Sam & Max-Artikel aus dem Ständer. Reden Sie dann mit dem Verkäufer und bezahlen Sie die Waren. Sollte Max bereits quengeln, er müsse mal aufs Klo, dann fragen Sie den Kerl auch noch gleich nach dem Kloschlüssel. Verlassen Sie dann schnell den Laden und reden Sie mit Max, sobald er vom Klo kommt. Lassen Sie sich von ihm die Feile geben und steigen Sie dann wieder ins Auto. Ab zur...

## Kirmes

Zeigen Sie dem menschlichen Flammenwerfer Ihren Auftrag und lassen Sie sich von den Kirmesbetreibern den Sachverhalt erläutern. Stecken Sie das Haarbüschel vor den Überresten des Eisblocks ein und gehen Sie nach links. Neben dem Ausgang finden Sie Jesse James' abgehackte Hand in einem Glas, die natürlich sofort ins Inventar wandert. Verlassen Sie das Kuriositätenkabinett durch den rechten Ausgang.

Gehen Sie am Wohnwagen vorbei nach links zum Zelt mit dem Wak-a-Rat-Spiel. Schnappen Sie sich die große Linse aus der Halterung rechts neben dem Spiel und dann spielen Sie eine Runde. Sie müssen mindestens 20 von 40 möglichen Ratten erwischen, um zu

gewinnen. Nehmen Sie dann die Taschenlampe aus dem Ausgabeschacht. In die Taschenlampe schrauben Sie dann auch gleich die Glühbirne aus dem Inventar.

Zeigen Sie Ihre Freikarte dem Kerl am Kontrollpult des "Cone of Tragedy" und werfen Sie nach der Fahrt einen Blick in Ihr Inventar. Nachdem der Schreck überwunden ist, sprechen Sie wieder mit dem Kerl und lassen sich einen Berechtigungsschein für das Fundbüro geben. Folgen Sie dem Weg zwischen dem Zelt und dem Wohnwagen und betreten Sie das Fundsachenzelt.

Untersuchen Sie noch kurz den Fischmagneten in Ihrem Inventar und gehen Sie nach links zum Liebestunnel. Steigen Sie in den Schwan und schalten Sie drinnen sofort die Taschenlampe ein, indem Sie mit der Taschenlampe auf irgendeine Stelle im Hintergrund klicken. Nehmen Sie dann Max in die Hand und klicken Sie mit ihm auf den Sicherungskasten, wenn sich Ihr Boot etwa in der Mitte der zweiten Nische befindet.

Ziehen Sie jetzt noch am Bart der rechten Puppe und betreten Sie die nun geöffnete Tür. Reichen Sie die Pralinen an den Maulwurfmann weiter und lassen Sie sich von ihm die ganze Geschichte erzählen. Legen Sie den Hebel neben der Tür um und verlassen Sie den Tunnel.

Gehen Sie nach rechts zu Trixies Wohnwagen und öffnen Sie die Tür mit dem „Schlüssel“. Drinnen öffnen Sie die blaue Kiste und schnappen sich das Kostüm. Öffnen Sie noch den Schrank und schnappen Sie sich die Punkt Karte. Verlassen Sie die Kirmes jetzt wieder.

## **Gator Golfing**

Statten Sie nun der Welt der Fische einen Besuch ab und stecken Sie, nachdem der Helikopter wieder verschwunden ist, einen der Eimer mit Fischen ein. Steigen Sie wieder ins Auto und begeben Sie sich nach Florida zum Gator Golf.

Gehen Sie nach links zum Schalter und greifen Sie sich die Zange aus dem Mülleimer. Danach begeben Sie sich zum Golfplatz im Hintergrund. Hier führen Sie eine gepflegte Konversation und ersetzen danach den Eimer mit den Golfbällen durch den Fischeimer aus Ihrem Inventar. Greifen Sie sich dann noch einen Golfschläger und das Spiel kann beginnen.

Sie müssen die Alligatoren mit Hilfe der Köder so ausrichten, dass sie zusammen einen Weg über das Wasser zu Max' Gefängnis bilden.

Abbildung 6.1: Ein Weg über den Parcours



Sobald Sie das geschafft haben, springt Sam automatisch zur kleinen Insel hinüber. Öffnen Sie die kleine Glastür und danach die Geheimtür. In der Kammer finden Sie eine Schneekugel, die natürlich auch ins Inventar wandert.

## Physikalisch völlig unglaublich

Machen Sie auf dem Weg zum Riesen-Wollknäuel noch einem Zwischenstopp bei einem beliebigen Snuckey's und lassen Sie sich von dem Angestellten das Glas mit der abgehackten Hand öffnen. Falls Sie es nicht bereits erledigt haben, sollten Sie abwarten, bis Max aufs Klo will und wie oben bereits beschrieben den Schlüssel einsacken. Auf diese Weise können Sie sich einen weiteren Besuch sparen.

Dann geht's ab zum Wollknäuel. Benutzen Sie die Seilbahn und betreten Sie den Fahrstuhl zum Restaurant. Greifen Sie sich die losen Drähte und stecken Sie diese an das Fernglas. Befestigen Sie noch die Lupe an dem Fernglas und wenden Sie sich danach dem Magier auf der rechten Seite des Raumes zu. Fragen Sie diesen nach seiner Arbeit und lassen Sie sich von ihm einen Spezialschlüssel anfertigen.

Mit dem Schraubenschlüssel im Gepäck geht's wieder zur Welt der Fische. Hier lösen Sie die Schrauben an dem Fiberglasfisch ganz links mit Ihrem Spezialwerkzeug, klettern sogleich hinein und nehmen Max natürlich mit. Wieder beim Wollknäuel angekommen, lassen Sie Max das lange Stück Seil durchbeißen und betreten danach das Museum am Fuß des Knäuels.

Stecken Sie die Hand auf die kaputte Zange und legen Sie den Magneten in die Hand. Die gesamte Konstruktion rammen Sie dann in den Wollknäuel. Jetzt reisen Sie zum Mystery Vortex. Betreten Sie die Höhle und gehen Sie nach rechts durch die Tür mit dem Vorhang. Stecken Sie das Bündel Yetihaar vom geschmolzenen Eisblock ein und verlassen Sie den Raum wieder.

Im Flur merken Sie sich die Farbe der Tür rechts neben der Wasserpflanze benutzen dann den Spiegel. Hier befinden sich drei große Magnete, von denen jeder in einer anderen Farbe leuchtet, sobald er eingeschaltet wurde. Sie müssen die Magnete so einstellen, dass die Umgebung in der Farbe der Tür auf dem Flur leuchtet. Kehren Sie nun in den Flur zurück und gehen Sie durch die Tür neben der Wasserpflanze. Geben Sie dem Maulwurfmann den Ring und merken Sie sich die Lage des Froschfelsens, die er Ihnen sogleich erläutern wird.

Begeben Sie sich also wieder in das Restaurant auf dem Wollknäuel und benutzen Sie das präparierte Fernglas. Mit dem Hebel unterhalb des Glases regeln Sie Richtung und Geschwindigkeit der Plattform und suchen nach dem Felsen, den Shuv-Oohl erwähnte. Sobald Sie die Plattform zum Stillstand gebracht haben, erläutert Sam den Gegenstand, den er gerade betrachtet. Wenn Sie den richtigen Felsen gefunden haben, wird dieser auf der Karte markiert und von Ihnen natürlich sofort aufgesucht.

## **Going to Bumpusville**

Verteilen Sie die drei Haarbüschel und das magische Pulver auf dem Stein. Damit wird der nächste Ort auf der Karte markiert, den Sie natürlich auch sofort aufsuchen. Sie können noch etwas Geld in den Wunschbrunnen werfen, sollten aber dann das Haus betreten.

Gehen Sie nach rechts ins Schlafzimmer und dort die Rolltreppe zum Bett hinauf. Stecken Sie das versiffte Kopfkissen ein und angeln Sie sich mit der Zange das dicke blaue Buch aus dem Regal. Verlassen Sie dann Schlafzimmer und gehen Sie nach rechts in den nächsten Raum. Irgendwo sollte hier ein kleiner Putzroboter herumfahren, den Sie gleich einmal umprogrammieren. Entfernen Sie alle Kabel und stecken Sie nur das linke Kabel wieder an das Gehirn, um den äußersten linken Raum säubern zu lassen. Drücken Sie ESC und lassen Sie den Roboter seine Arbeit machen.

In dem Raum vor der Bühne stecken Sie das Bild des bärtigen John Muir ein und gehen dann von der Eingangshalle aus in den hinteren rechten Raum. Setzen Sie sich den VR-Helm auf und ziehen Sie in der virtuellen Realität das Schwert aus dem Stein. Erledigen Sie den Drachen mit dem Schwert und greifen Sie in das Herz.

Begeben Sie sich zum Raum mit der Bühne und deaktivieren Sie dort die Alarmanlage neben der Tür mit Hilfe des Schlüssels. Folgen Sie Trixie und Bruno zum Veranstaltungsort der Yeti-Party. Betreten Sie das Hotel und reden Sie mit der Dame an der Rezeption. Sobald Sie das Gespräch beenden, sollte sie Ihnen einige Prospekte geben, die Sie gleich einstecken.

## **Jäger und Sammler des verlorenen Haarteils**

Statten Sie zuerst dem Gemüse-Museum einen Besuch ab und geben Sie der Frau dort das Bild von John Muir. Greifen Sie sich eine der Conroy-Bumpus-Aubergine aus der Kiste rechts im Bild und fahren Sie zurück nach Bumpusville. Betreten Sie das Schlafzimmer und tauschen Sie den Perückenständer gegen die Aubergine aus.

Statten Sie dem Gemüsemuseum einen zweiten Besuch ab und holen Sie sich das John-Muir-Gemüse. Jetzt geht's weiter zum Dino-Park. Gehen Sie zuerst zum Mammut und lassen Sie es von Max umgestalten. Betätigen Sie danach die Sprechanlage vor dem T-Rex und werfen Sie das Seil zum Maul. Knoten Sie Max an das Seil und Sie erhalten einen Zahn.

Gehen Sie jetzt zur Teergrube im Hintergrund und steigen Sie in den Aufzug zur Bungee-Plattform. Stecken Sie den leeren Plastikbecher an die Zange und benutzen Sie die Umkleidekabine. Benutzen Sie das Bungee-Seil und springen Sie von der Plattform. Rammen Sie den Becher mit Hilfe der Zange in die Teergrube und ziehen Sie sich wieder um.

## **Partytime**

Kombinieren Sie den blauen Anzug, den Teer, das Mammuthaar und die Perücke zu einem Yetikostüm und fahren Sie zur Party. Geben Sie dem Türsteher die Feile und ziehen Sie sich zusammen mit Max das Kostüm an. Betreten Sie den Partyraum und schnappen Sie sich nach der Rede des Ober-Yetis die Weinflasche vom Büffet. Gehen Sie dann durch die hintere Tür und schnappen Sie sich den Eispickel von dem Gefrierschrank links im Bild. Öffnen Sie dann die Tür im Hintergrund. Ziehen Sie das Kostüm aus und lassen Sie Max die Tür des Gefrierschranks schließen.

Nachdem diese Gefahr gebannt ist, erteilt der Ober-Yeti Ihnen einen weiteren Auftrag. Um diesen zu erledigen, müssen Sie aber noch einmal zum Wollknäuel zurück. Lassen Sie den Magier den Eispickel verdrehen und ziehen Sie damit den Korken aus der Weinflasche. Den Korken stecken Sie gleich in die Schneekugel und fahren erneut zum Mystery Vortex. Hier gehen Sie durch die Tür mit dem Vorhang und benutzen dort den Mini-Vortex. Sobald der Wirbel aktiviert wird, fangen Sie ihn mit der Schneekugel ein.

Fahren Sie also wieder zurück zur Yeti-Party und gehen Sie zum Poolbereich. Rechts hinter den Säulen verläuft der Weg zum Pool der Dekadenz. Geben Sie dem Ober-Yeti jetzt nacheinander die Schneekugel, den Dinosaurierzahn, das John-Muir-Gemüse und das Kopfkissen mit dem Haarwuchsmittel.

Das war's. Während des Abspanns können Sie sich die Zeit mit ein paar Zielübungen vertreiben.

# The Dig™



## Die Zählung des Hunnen

Im All angekommen benutzen Sie zuerst Ihren Pen Ultimate und sprechen mit Miles über das fliegende Schwein. Das Gerät wird abgekuppelt und Sie können es zum Asteroiden fliegen. Auf der Oberfläche des Asteroiden öffnen Sie das Schwein und nehmen Schaufel, Null-G Fräser sowie die beiden Sprengsätze heraus. Verlassen Sie die Nahansicht und begeben Sie sich ins All. Die Sprengsätze werden in den Quadranten 2 und 3 gelegt. Säubern Sie die Zieloberfläche in Quadrant 2 mit der Fräse, platzieren Sie den Sprengsatz Alpha und aktivieren Sie ihn mit dem Schlüssel aus dem Inventar.

Brechen Sie den Felsen in Quadrant 3 mit Hilfe der Schaufel weg und platzieren Sie den zweiten Sprengsatz. Sobald der Sprengsatz aktiviert wurde, begeben Sie sich zurück zum Shuttle, sprechen über den Pen Ultimate mit Bordon und leiten die Sprengung ein.

In dem entstandenen Krater finden Sie vier Metallplatten – einige davon unter Gesteinsablagerungen verborgen – die Sie mit der Fräse freilegen und dann anstoßen müssen. Durch das größte Loch gelangen Sie dann in das Innere des Asteroiden. Hier begeben Sie sich zum Podest und sammeln dort alle vier Platten ein. Platzieren Sie dann alle Platten so in dem Sockel, dass sie wie der kleine Knopf am Pen Ultimate angeordnet sind.

## Der erste Kontakt

Begeben Sie sich vom Podest aus zur Lichtung und dann zum Raumschiffswrack ganz links. Betreten Sie das Wrack und ziehen Sie hier an dem hängenden Kabel. Sacken Sie dann das Kabel und den Stab ein. Neben dem Eingang liegt eine kleine Kiste. Öffnen Sie sie und stecken Sie das Gerät ein. Wieder auf der Lichtung probieren Sie Ihren neuen Kompass aus und wiederholen Sie dies an Ihrem Zielort erneut. Graben Sie nun in dem Hügel und Sie erhalten einen Reif. Begeben Sie sich dann zu dem letzten noch nicht besuchten Ort auf der Lichtung und graben Sie dort ein paar Knochen aus. Stecken Sie einen

Stoßzahn und einen Kieferknochen ein und zurück zur Landebahn in der Mitte der Lichtung. Dort erwartet Sie wieder eine außerirdische Erscheinung, die Sie auf eine bestimmte Stelle im Sand hinweist. Wieder einmal ist Graben angesagt. . .

## **Der Nexus**

Im Nexus befinden sich einige verschlossene Türen, eine Metallplatte, ein weiterer Stab und eine Nische, in die Sie die erste Metallplatte gleich einsetzen können. Gehen Sie die Rampe nach unten und Sie gelangen zur Energiequelle. Eine Linse ist aus ihrer Halterung gefallen und muss wieder eingesetzt werden. An dem Kontrollpult können Sie eine Art Wartungsroboter programmieren, den Sie dann mit dem dreieckigen Knopf auf dem zweiten Pult rufen können. In Abbildung 7.2 auf Seite 58 sehen Sie, welcher Knopf welche Wirkung hat.

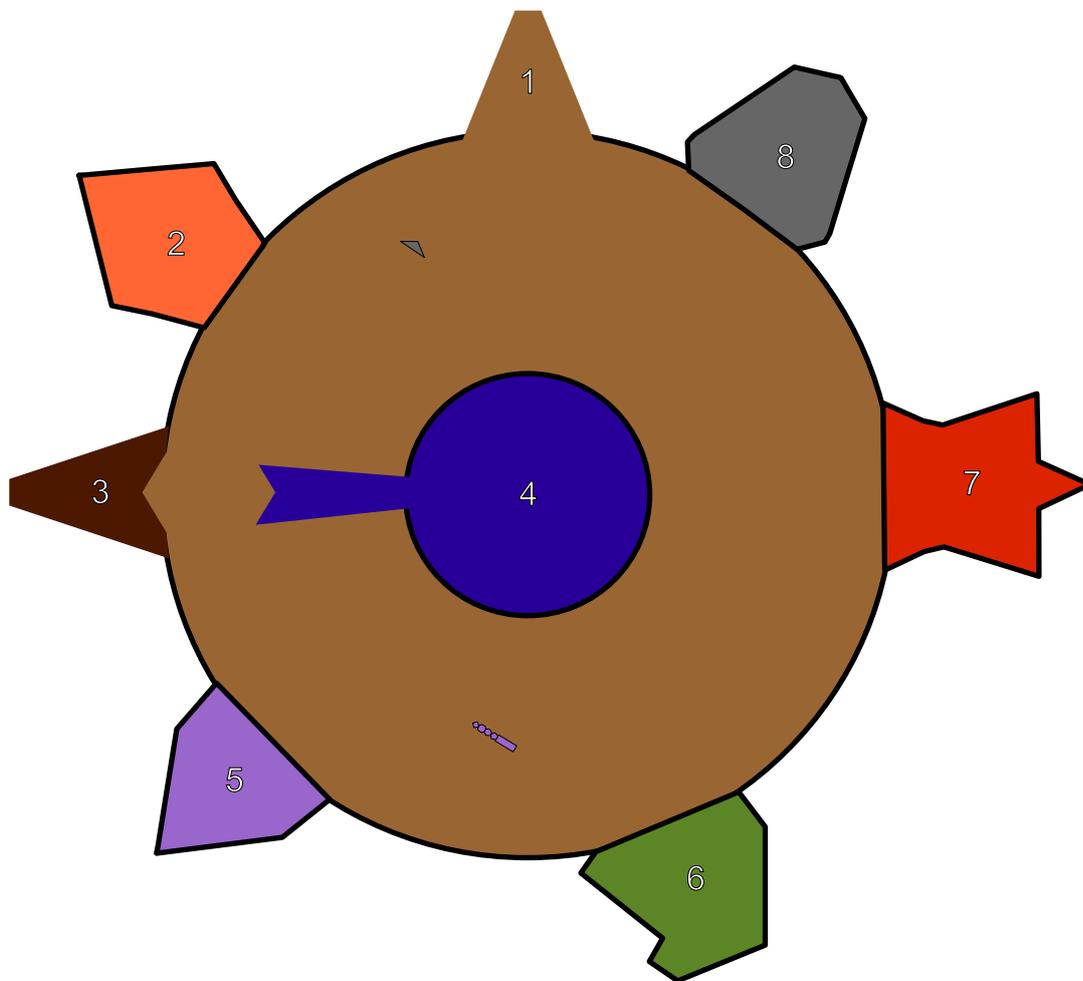
Um die Linse wieder einzusetzen, geben Sie das folgende Programm ein:

1. 5-mal lila (links)
2. 2-mal gelb (unten)
3. 1-mal rot (Aktion)
4. 1-mal lila (links)
5. 5-mal blau (oben)
6. 1-mal rot (Aktion)

Die Stromversorgung ist somit wiederhergestellt. Öffnen Sie danach die lockere Platte rechts hinter dem Kontrollpult und nehmen Sie den blauen Kristall heraus. Zurück in den Nexus.

Untersuchen Sie den purpurnen gravierten Stab und geben Sie diese Kombination an dem Panel links des dunklen Tunnels ein. Betreten Sie die nun offene Tür. Drücken Sie den blauen Knopf an der Pyramide in der Bildmitte und die U-Bahn erscheint. Einsteigen und los geht's. Im nächsten Raum finden Sie eine beschädigte Tür. Versuchen Sie, sie zu öffnen und gehen Sie dann nach draußen. Rechts gelangen Sie zum Wasser und werden um die Erkenntnis reicher, dass man hier nicht baden sollte. Zurück zum Pfad und an der Klippe aufwärts. Ein weiterer Geist macht Sie auf ein Gerät an der Klippe aufmerksam. Benutzen Sie das Gerät – mehr als dabei sterben können Sie nicht – und halten Sie den kleinen grünen Schalter gedrückt bis auf der Karte eine vollständige Linie bis zum Mittelpunkt zu sehen ist. Sie haben soeben eine Lichtbrücke aktiviert, mit deren Hilfe

Abbildung 7.1: Der Nexus



- 1 – Schuttrampe
- 2 – Tür zur Planetariumsinsel
- 3 – Tunnel zur U-Bahn-Zentrale
- 4 – Energiequelle

- 5 – Tür zur Museumsinsel
- 6 – Tür zur Karteninsel
- 7 – Tür zur Gruftinsel
- 8 – Tür zur Kathedralinsel

Abbildung 7.2: Die Funktionen der Maschine



Sie schnell von einer Insel zur nächsten gelangen können – sobald Sie eine weitere Brücke aktiviert haben.

Hinter der Tür befindet sich das Museum. Nehmen Sie hier die grünen Kristalle und die Platte neben der Tür mit. In diesem Raum befinden sich noch vier Displays, die einige außerirdische Technologien bei der Arbeit zeigen. Die müssen Sie sich aber nicht zwingend ansehen. Suchen Sie in diesem Raum aber noch den roten gravierten Stab und nehmen Sie ihn mit. Die Kristalle, die Sie eingesammelt haben, können Tote zum Leben erwecken, also zurück zum Nexus.

## Operation Resurrection

Wieder im Nexus klatschen Sie Brink einen der Kristalle an die Birne und siehe da: er lebt wieder. Gehen Sie nun mit Brink zurück zur Museumsinsel und öffnen Sie mit ihm die beschädigte Tür. Nehmen Sie sich hier ein paar Kristalle und den explosiven Kanister mit und verlassen Sie den Raum wieder. Gehen Sie nach draußen und dort weiter nach rechts zum Wasser. Brink verschwindet zwar, aber dafür bekommen Sie einen Haufen

Abbildung 7.3: Das Skelett der Kreatur



Knochen von einer Schildkröte oder einem ähnlichen Tier. Puzzeln Sie die Knochen wieder zusammen, wie in Abbildung 7.3 auf Seite 59 gezeigt.

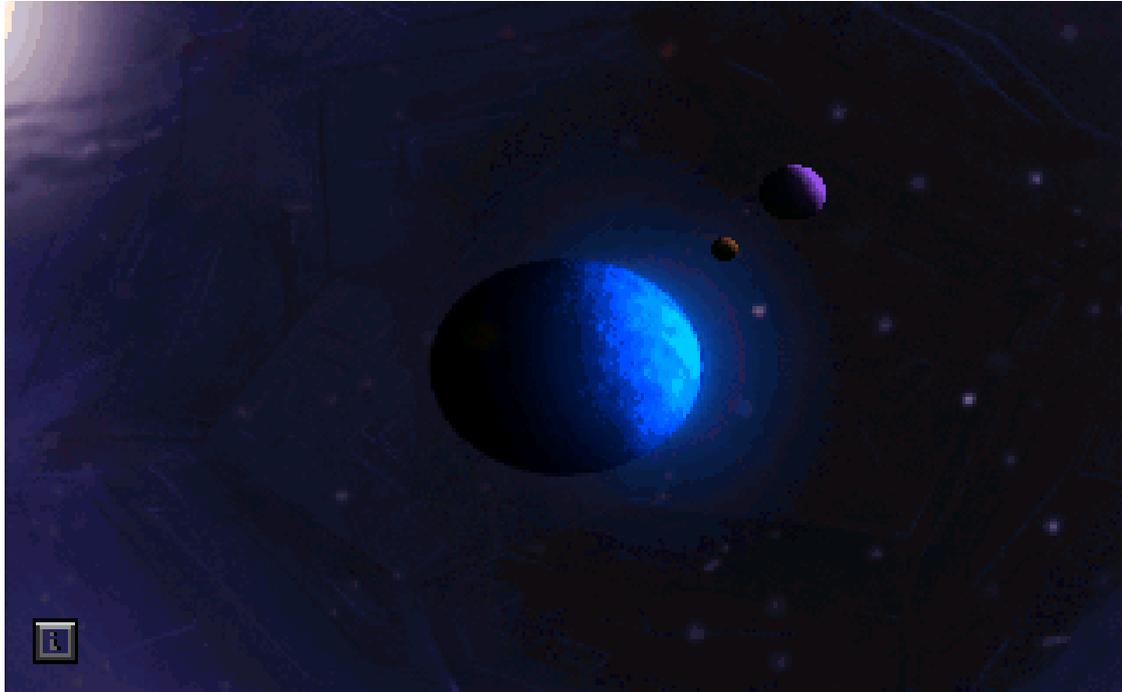
Legen Sie den Kanister zu den Knochen<sup>5</sup> und erwecken Sie die Kreatur dann mit einem Kristall zu neuem Leben. Jetzt können Sie gefahrlos baden gehen. Sie gelangen in eine Höhle, in der Sie die zweite Metallplatte und einen weiteren Stab finden. Und wieder geht's zurück zum Nexus.

## **Jäger des verlorenen Bolzens**

Legen Sie hier die Metallplatte an der entsprechenden Position in der Nische ab und öffnen Sie die orange Tür (links neben der Schuttrampe), indem Sie die Kombination des orangefarbenen Stabs an der Klappe neben der Tür eingeben. Gehen Sie durch die Tür und steigen Sie unten in die Bahn ein. Am anderen Ende angekommen steigen Sie die Klippe hinauf bis Sie zu einem Spalt in dem Weg kommen, an dem Wasser hinaufgespült wird. Springen Sie ab, wenn Sie das Wasser heraufkommen hören und Sie werden durch

<sup>5</sup>Sie können den Kanister nur dann zu den Knochen legen, wenn die Knochen richtig angeordnet sind

Abbildung 7.4: Planetenkonstellation



das Wasser auf die andere Seite katapultiert. Kippen Sie den Felsen mit Ihrer Schaufel um und gehen Sie dann weiter nach oben.

Sie finden ein weiteres Gerät, mit dem Sie eine Lichtbrücke aufbauen können, sobald Sie die Linse richtig justiert haben. Gehen Sie nach hinten auf das Plateau und Sie sehen, wie eine Ratte einen Teil des Türmechanismus' klat. Sammeln Sie zunächst die Metallstange, den Brustkorb, den Bolzen und den Deckel auf und rücken Sie die große Stange in Position. Stecken Sie den Bolzen in das Loch des großen Gestells und legen Sie die große Stange darauf. Auf den Haken der Stange legen Sie den Brustkorb und stützen das Ganze mit der kleinen Stange ab. Jetzt müssen Sie nur noch das Tierchen aus seinem Loch hervorlocken und in Ihre Falle jagen. Klicken Sie auf das Loch, neben dem Sie den Deckel fanden und das Tier läuft heraus. Gehen Sie außen um die Fallenkonstruktion herum und jagen Sie das Tier in die Falle. Heben Sie die kleine Metallstange wieder auf und legen Sie der Ratte den Armreif um und lassen Sie sie frei. Vergrößern Sie dann die Höhle, in die das Tier verschwindet, mit der Schaufel und benutzen Sie in der Höhle den Kompass, um das Versteck der Ratte zu finden. Wieder einmal ist Graben angesagt.

Das Maschinenteil wird natürlich sofort eingesetzt und mit dem Deckel vor ungebetenen

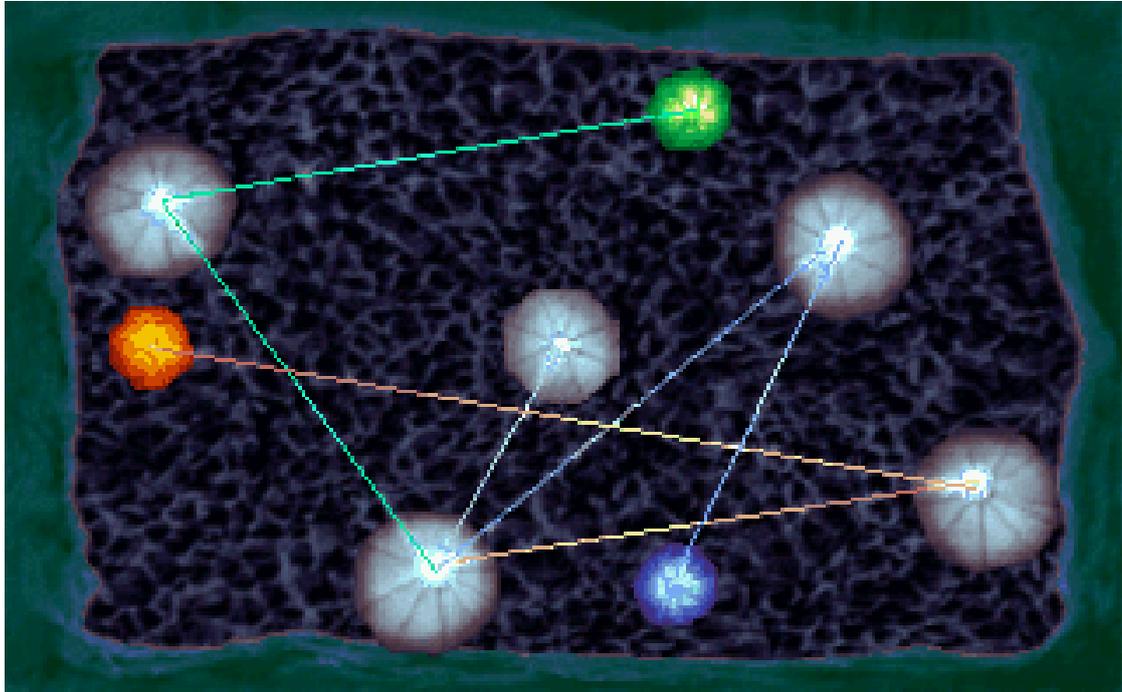
Gästen geschützt. Jetzt noch einmal auf den Knopf drücken und die Tür zum Planetarium öffnet sich. Sacken Sie hier die dritte Metallplatte, den grünen Stab und das Doppelzepter ein. Benutzen Sie das Goldzepter mit dem Licht an der Decke und es erscheinen Planeten. Verwenden Sie jetzt das Goldzepter, um den großen Mond zu lenken und das Silberzepter, um den kleinen Mond zu positionieren. Abbildung 7.4 auf Seite 60 zeigt, wie Sie die Himmelskörper positionieren müssen. Bringen Sie zuerst den großen Mond mit dem Goldzepter auf circa 1 Uhr und benutzen Sie das Silberzepter, um den kleinen Mond zwischen den anderen Himmelskörpern zu platzieren. Eine Zwischensequenz zeigt beide Monde durch eine runde Öffnung in einem Fels scheinen, wenn Sie alles richtig gemacht haben.

## **Wartungsarbeiten an der U-Bahn**

Begeben Sie sich zurück zum Wasserfall und gehen Sie dann nach rechts in die Höhle. Nehmen Sie den blauen Kristall mit und abermals geht's zurück zum Nexus.

Im Nexus gehen Sie durch den dunklen Tunnel und öffnen die Luftschleuse dahinter mit einem Klick auf den ersten grünen Knopf. Betreten Sie dann die Luftschleuse und drücken Sie zweimal auf den zweiten Knopf. Im nächsten Raum kümmern Sie sich um das leuchtende Pult in der Mitte. Stecken Sie den blauen Stab in eines der drei Löcher und zwei weitere Stäbe erscheinen. Klicken Sie dann auf die Spitze des nicht leuchtenden Kristalls um ihn auszuwählen. Verschieben Sie jeden der drei Stäbe, bis die Spitze des Kristalls am hellsten leuchtet. Stehen alle drei Stäbe in der richtigen Position, so sollten alle fünf Kristalle leuchten. Sie haben soeben die Energieversorgung für die U-Bahn hinter der roten Tür wiederhergestellt. Also begeben Sie sich zurück in den Nexus und öffnen Sie die Tür. Am anderen Ende der Strecke geht's mal wieder rauf auf das Plateau. Diese Stelle wurde vorhin in der Zwischensequenz gezeigt. Hier finden Sie eine Steinplatte, die Sie natürlich sofort mit der Schaufel freilegen. Unten in der Höhle stecken Sie den blauen Energiebehälter in das Loch in der Wand und die Höhle wird erhellt. Auf dem Boden ist eine Platte mit zwei eingravierten Monden, auf die Sie sich stellen. Klemmen Sie die Platte mit der Metallstange fest. Verlassen Sie die Höhle jetzt wieder. Weiter links im Bild ist eine Linse unter Schmutz versteckt, die behutsam mit den Händen gesäubert wird. Es erscheint eine Statue in der Höhle, die bei der ersten Berührung zusammenfällt. Betrachten Sie danach auch noch das Podest und begeben Sie sich dann auf den Gipfel der Insel. Auf dem Weg nach Oben finden Sie eine weitere Lichtbrücke, die ebenfalls aktiviert wird. Korrigieren Sie die Stellung der Linse, falls nötig. Auf dem Gipfel finden Sie Brink, der Ihnen aber auch nicht helfen will. Also wieder zurück zum Nexus.

Abbildung 7.5: Die korrekte Justierung der Kristalle



## Mechaniker, die Zweite

Im Nexus befindet sich noch eine letzte Tür, die durch eine Kombination geöffnet werden kann. Nur leider ist die Sicherung durchgebrannt. Stemmen Sie die Klappe mit dem Stoßzahn ab und klemmen Sie das Kabel an die Elektronik. Das andere Ende des Kabels werfen Sie in das Funken sprühende Loch im Boden. Nachdem Sie die Klappe wieder eingesetzt haben, geben Sie hier die Kombination des grünen Stabes ein. Fahren Sie mit der Bahn zur nächsten Insel und verlassen Sie dort den Bahnhof. Gehen Sie so lange nach rechts, bis Sie in einem Raum mit vielen Ranken und einem kleinen Rinnsal ankommen. Geben Sie an dem Pult in der Mitte des Raumes die Kombination der Gruftinsel (roter Stab) ein und Sie sehen einen Raum unterhalb der bereits freigelegten Höhle. Verlassen Sie jetzt den Kartenraum durch eine Öffnung links im Bild und Sie gelangen zur nächsten Lichtbrücke. Nehmen Sie die Klappe an der Seite des Gerätes ab und sehen Sie sich das Innere genauer an. Drehen Sie die Kristalle so lange, bis alle Kristalle vom Lichtstrahl durchlaufen werden und die farbigen Lichtstrahlen auf die entsprechend eingefärbten Kristalle treffen. In der Abbildung 7.5 auf Seite 62 sehen Sie die korrekte Ausrichtung.

Schalten Sie dann die Lichtbrücke ein und gehen Sie darüber zur Gruftinsel. Stellen Sie sich auf das Podest in der Höhle und gehen Sie nach links, sobald Sie unten angekommen sind.

## **Unheimliche Begegnung der fünften Art**

Versuchen Sie, die Tür zu öffnen, und ein Wachhund wird wiederbelebt. Und was ist schlimmer als ein außerirdischer Wachhund mit riesigen Zähnen? Zwei Wachhunde! Also werfen Sie einen grünen Kristall auf das zweite Skelett und öffnen Sie danach die Tür, indem Sie mit dem goldenen Stab die Öffnung neben der Tür berühren. Die große Pyramide öffnen Sie ebenso. Erwecken Sie die Kreatur auf gewohnte Art zum Leben und verabschieden Sie sich wieder von ihr. Sie verstehen sie ohnehin nicht. Bei dem Versuch, Maggie als Dolmetscherin zu engagieren, wird sie entführt. Gehen Sie also zu Brink. Oder besser gesagt in die Höhle mit den Fledermauskreaturen. Scheuchen Sie die Viecher mit Ihrer Taschenlampe aus der Höhle und stehlen Sie dann Brinks Lebenskristalle. Gehen Sie mit Brink zur Karteninsel. Am Besten über die Lichtbrücke. Gehen Sie dann vom Kartenraum aus so lange nach links, bis Sie im Nest ankommen. Bringen Sie Brink dazu, das Biest abzulenken und gehen Sie dann nach rechts durch die Tür. Gehen Sie dann zur Quelle und lenken Sie das Wasser um, indem Sie den Felsen umstoßen. Wieder im Nest bringen Sie Brink dazu, das Monster zum Gitter zu lotsen und Maggie ist gerettet. Verlassen Sie das Nest und gehen Sie dann gleich durch die nächste Öffnung nach rechts. Gehen Sie hier nicht gleich zur U-Bahn, sondern in die kleine Öffnung rechts dahinter. Am Strand benutzen Sie den glühenden Schalter und geben Maggie dann die Platte aus dem Museum. Eine Insel erscheint, die die letzte Metallplatte verbirgt. Stecken Sie die Platte ein und gehen Sie zurück zum Nexus.

## **Ich dachte, man kann in Adventures von LucasArts gar nicht sterben**

Nach einem kleinen Erdbeben (Kann man es überhaupt ERDbeben nennen? Wir sind doch gar nicht auf der Erde.) meldet sich Brink. Da er aber ein dreckiger Wichser geworden ist, ignorieren wir ihn fürs Erste. Erst holen wir uns neue Kristalle (mindestens vier) und dann geht's über die Lichtbrücke zur Planetariuminsel. In der Höhle hinter dem Wasserfall steckt Brink ziemlich in der Klemme. Also schneiden Sie seine Hand mit dem Kieferknochen ab. **The Dig™** ist wohl doch kein Spiel für Kinder.

Wieder im Nexus setzen Sie alle Platten in die Nische ein und die letzte Tür im Nexus öffnet sich. Ihr Weg führt Sie zu einer Art Maschine, die Sie aber noch nicht bedienen

können. Untersuchen Sie die grüne Konsole am Fuß der Maschine und legen Sie zwei Lebenskristalle in die Mulden an den Seiten. Untersuchen Sie auch das dreieckige Loch in der Maschine. Gehen Sie dann die Maschine hinauf, bis Sie zum Podest der letzten Lichtbrücke gelangen. Entfernen Sie das Nest von der Linse und aktivieren Sie die Brücke. Gehen Sie dann mit Maggie in die Gruft und reden Sie mit dem Außerirdischen. Fragen Sie ihn über die Maschine und das fehlende Maschinenteil aus, bis er Ihnen einen Stab übergibt. Die Kombination des Stabes geben Sie im Kartenraum ein und Sie sehen einen Strand. Dieser befindet sich hinter dem Nest des Spinnentieres. Am Strand angekommen, nehmen Sie den Stein mit der dreieckigen Vertiefung auf und stecken dann das Maschinenteil ein.

Wieder bei der großen Maschine angekommen, raubt Ihnen Brink alle Kristalle. Gehen Sie also wieder zur Gruftinsel und zeigen Sie Brink dort das Maschinenteil. Setzen Sie es dann in das passende Loch ein und nehmen Sie die zwei erscheinenden Kristalle und schließlich auch das Maschinenteil wieder an sich. Brink stirbt (mal wieder) nach einer kleinen Auseinandersetzung, aber Sie haben wieder zwei Kristalle. Jetzt sollten Sie die Maschine in der Kathedraleninsel einschalten können. Legen Sie die beiden Kristalle und das Maschinenstück in die Konsole ein. Lassen Sie Maggie die Maschine aktivieren. Sie stirbt dabei ebenfalls.

## **Nichts mehr zu verlieren**

Gehen Sie wieder hoch zur Lichtbrücke. Das Auge öffnet sich und ein weiterer Wachhund stürzt sich auf Sie. Locken Sie ihn noch einmal an. Und wenn er schon beim Stürzen ist, dann lassen Sie ihn doch mal abstürzen. Schalten Sie die Brücke kurz ab und dann aktivieren Sie sie wieder. Betreten Sie schließlich das Auge und gehen Sie durch das Portal. Hat da jemand „Happy End“ gesagt?

## **Alternatives Ende – Jump 4 Joy!**

Wenn Sie entweder ein Sadist sind oder einfach nur alle Möglichkeiten in diesem wunderbaren Adventure ausprobieren möchten, dann setzen Sie, nachdem Brink das zweite Mal den Löffel abgibt, das Maschinenteil wieder in Brinks Maschine ein. Dadurch erhalten Sie weitere Lebenskristalle, die natürlich sofort ins Inventar wandern. Vergessen Sie nicht, das Maschinenteil wieder mitzunehmen. Nachdem Maggie bei der Aktivierung von Windo... äh... der letzten Maschine ebenfalls abkratzt, können Sie ihr dann einen der Kristalle an den Kopf klatschen. Wie die Geschichte dann ausgeht, verrate ich aber nicht. Ällabätsch!

# Vollgas™ – Full Throttle™



## **Eine dieser Nächte...**

Nach dem stilechten Biker-Intro finden Sie sich im Hinterhof der Raststätte wieder. Mit einem kräftigen Schlag auf den rechten Deckel des Müllcontainers befreien Sie sich fürs Erste. Gehen Sie um die Ecke und treten Sie die Tür ein. Ein echter Biker-Auftritt eben. Auch wenn Sie noch nicht wissen, dass der Wirt die Schlüssel zu Ihrem Bike hat, drücken Sie trotzdem einfach mal seine hässliche gepiercte Nase auf die Theke. Mit den Schlüsseln ziehen Sie los und steigen draußen auf Ihr Bike. Dem feindlichen Rocker geben Sie noch einen für Unterwegs mit und vollführen ein leicht missglücktes Kunststück.

## **... die einfach nie zu Ende gehen**

Wieder wachen Sie an einem unbekanntem Ort auf. Allerdings sollten Sie hier mal nicht alles gleich kurz und klein schlagen. Stecken Sie lieber den Schlauch und den Benzinkanister ein. Sehen Sie sich auch das Bild an der Wand etwas genauer an. Draußen wartet schon die kleine Reporter-Tussi. Sparen Sie sich die Mühe, mit ihr zu reden, sie hilft Ihnen nicht weiter. Entfernen Sie sich von Mo's Hütte und gehen Sie zu dem kleinen Wohnwagen. Hämmern Sie an die Tür, warten Sie, bis der Bewohner auf der anderen Seite steht und treten Sie ihm dann die Tür ins Gesicht.

Nehmen Sie sich hier das Fleisch aus dem Kühlschrank und den Dietrich aus dem Schränkchen über dem bewusstlosen Klops. Stellen Sie sich dann auf die Plattform neben der Tür und Sie gelangen in den Keller. Sacken Sie hier das Schweißgerät ein und liefern Sie es bei Mo ab. Ihr nächstes Ziel ist der Benzinturm.

Öffnen Sie das Schloss mit dem Dietrich und stecken Sie es ein. Gehen Sie dann auf den Hof und berühren Sie die Leiter. Wenn der Alarm losgeht, verstecken Sie sich hinter dem großen Behälter im Hintergrund. Öffnen Sie dann die Tankklappe vom Gefährt der Bullen und stecken Sie den Schlauch in den Tank. Der Benzinkanister wird unter das lose Ende des Schlauchs gestellt und dann das Benzin mit dem Mund durch den Schlauch angesaugt. Jetzt fehlt nur noch die Gabel. Gehen Sie zum Schrottplatz und

Abbildung 8.1: Der Wohnwagen



schließen Sie das Tor mit dem Vorhängeschloss ab. Klettern Sie dann an der Kette über den Zaun. Springen Sie in den Hof und gehen Sie nach rechts zur hell erleuchteten Stelle. Hier springt der Wachhund zwischen mehreren Autowracks herum. Werfen Sie das Stück Fleisch in das blaue Auto unter dem Elektromagneten und verlassen Sie die Szene nach links. Klettern Sie jetzt auf den Kran (auf das Führerhäuschen ganz oben klicken) und heben Sie mit dem Kran das zitternde Wrack an. Bewegen Sie dazu den Magneten mit dem Steuerkreuz über das Auto, schalten Sie den Knopf ein (er leuchtet dann grün) und senken Sie dann den Magneten mit dem linken Hebel ab und heben Sie das Auto an. Steigen Sie dann aus dem Kran aus. Nahe dem Eingang befindet sich ein Haufen Ersatzteile, von dem Sie sich eine Gabel nehmen. Jetzt müssen Sie nur noch warten, bis Ihr Baby wieder ganz ist. An den Bullen auf der Straße kommen Sie nicht ohne weiteres vorbei, also lösen Sie noch einmal den Alarm beim Benzinturm aus und Sie haben freie Fahrt.

Mit dem netten kleinen Auftrag, Ripburger sehr weh zu tun, kehren Sie zurück zu Mo's Hütte. Untersuchen Sie die Trümmer vor dem Haus und Sie wissen, wo Sie sie finden können. Fahren Sie also nach Norden aus der Stadt. Wieder am Kickstand angekommen, finden Sie Miranda, die es sich mittlerweile in Ihrer Mülltonne gemütlich

gemacht hat. Sie erhalten einen gefälschten Ausweis von ihr. Gehen Sie dann in die Kneipe und Sie erfahren, dass Sie quasi zu einer Berühmtheit geworden sind. Geben Sie den gefälschten Ausweis dem Trucker am Tisch und er schmuggelt Sie zu Onkel Petes Nerzfarm.

## **Auf dem Highway ist die Hölle los**

Tja, der Trucker hat Sie zwar mitgenommen, Ihnen aber dafür den Benzinschlauch vom Bike geklaut. Gehen Sie also in die Hütte und suchen Sie sich einen neuen. Legen Sie das Kopfkissen zur Seite und sacken Sie das Brecheisen (beziehungsweise den Schraubenschlüssel) ein und brechen Sie damit die Kiste vor dem Bett auf. Da schau mal einer kiek: ein Benzinschlauch. Leider hat sich Mo den Booster aus Ihrem Bike geborgt, während Sie den Benzinschlauch gesucht haben. Ist aber jetzt nicht weiter schlimm. Nach der nächsten Zwischensequenz ist der benzinschlauchklauende Trucker zwar Geschichte, die Brücke zur anderen Seite der Schlucht allerdings auch. Steigen Sie zunächst vom Bike und nehmen Sie sich etwas Dünger mit. Lösen Sie dann die Räder des Hängers mit dem Schraubenschlüssel und werfen Sie ihn um. Dann geht's nach Norden zurück zur Nerzfarm. Dort angekommen, drehen Sie gleich wieder um und locken die Schläger durch die eben präparierte Falle. Sie kommen am Ende der Strecke bei der zerstörten Brücke an. Steigen Sie vom Bike und sehen Sie sich die Plakate genauer an. Jetzt wissen Sie also, wie Sie rüber kommen könnten. Dazu fehlen Ihnen drei Dinge: Die Spezialrampe des Stuntman, ein automatisches Luftkissengebläse und der Ihnen vorhin entwendete zulassungswidrige Spezialtreibstoff Rückstoß-Booster der Zerstörerklasse. Na toll...

Das Luftkissengebläse ist schnell besorgt. Fahren Sie einfach zum verunglückten Wagen der Schlägertypen und schrauben Sie das Teil mit dem Schraubenschlüssel aus dem Kotflügel heraus. Das Teil wird natürlich sofort ans Bike geschraubt. Der Rest wird etwas komplizierter.

## **Bikertreff auf der Old Mine Road**

Fahren Sie vom Unfallort aus wieder nach Süden und biegen Sie in die Old Mine Road ab. Dort treffen Sie auf den ehemaligen Chef der Polecats, Father Torque, der Ihnen auf Anfrage ein paar Tipps für die kommenden Minuten (oder doch eher Stunden?) gibt. Verabschieden Sie sich schließlich von ihm und widmen Sie sich dem zähesten Teil des Spieles – den Bikerkämpfen. Ziel ist es zunächst, einen Vulture und einen Cavefish umzukloppen. Dazu benötigen Sie aber die richtigen Waffen.

Suchen Sie sich die Rockerbraut mit der Motorsäge und verpassen Sie ihr eine Ladung Dünger. Mit der Motorsäge erledigen Sie dann die Biker mit der Kette und dem Brett. Den Vulture müssen Sie mit der Eisenkette vom Bike ziehen, bevor er die Fliege macht. Dem Cavefish schlagen Sie mit dem Brett ins Gesicht, sobald er seinen Kopf hebt. Fahren Sie nicht an den Cavefish heran, wenn sein Kopf noch unten ist, oder er blockiert Ihr Vorderrad. Von dem Vulture erhalten Sie einen neuen Rückstoß-Booster und von dem Cavefish eine Spezialbrille. Setzen Sie die Spezialbrille auf, um den Eingang zur Höhle der Cavefish zu finden. (Klicken Sie mit der linken Maustaste, sobald in der linken unteren Bildschirmecke das Wort „Höhle“ erscheint.)

Im Innern der Höhle finden Sie auch die Rampe. Schieben Sie die Rampe nach vorn, hängen Sie die Rampe dann an Ihr Bike und fahren Sie los. In der nächsten Kurve halten Sie an und entfernen die Fahrbahnmarkierungen, indem Sie die Rampe kurz abkuppeln und rückwärts schieben. Ihre Verfolger fliegen aus der Kurve und Sie können endlich über die Schlucht springen.

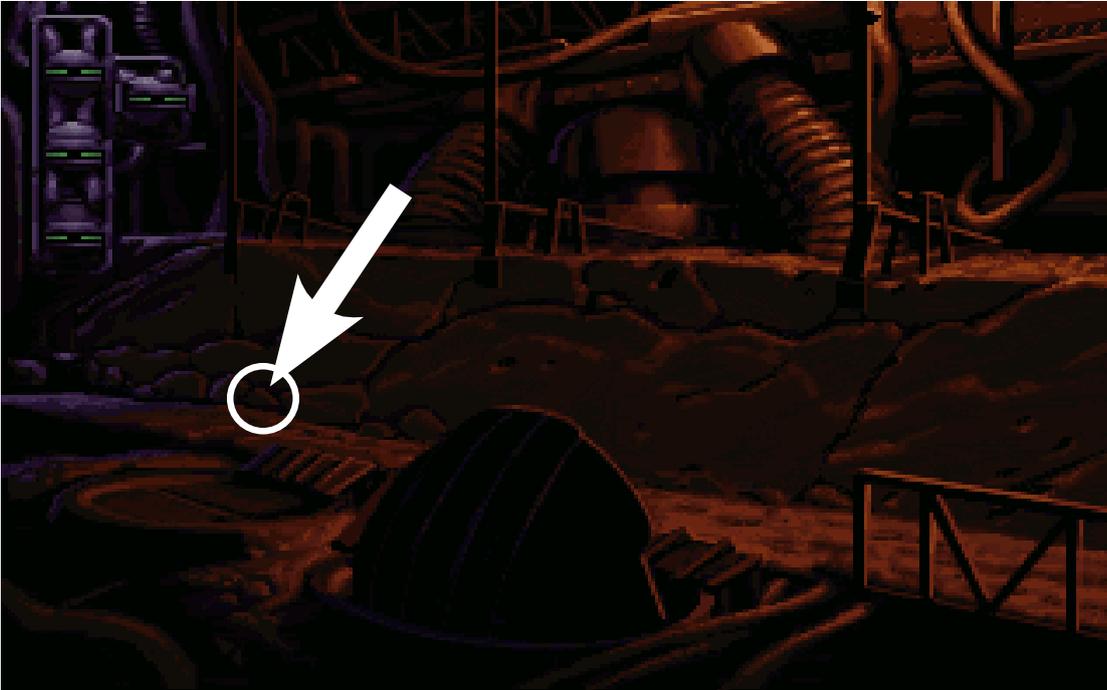
## Hey Bunny!

Bei der Fabrik angekommen, gehen Sie die Rampe hinunter zum Souvenir-Shop. Benutzen Sie die Fernbedienung, bis die Batterie des Spielzeugautos den Geist aufgibt. Fragen Sie dann den Verkäufer über die T-Shirts aus. Sobald er sich umdreht, klauen Sie sich das Häschen. Zurück zum Bike. Fahren Sie nach links zum Versteck der Vultures und lassen Sie das Häschen auf das Minenfeld los. Stecken Sie die Batterie ein und zurück zum Shop. Hier setzen Sie die frische Batterie in das Spielzeugauto ein und fahren es rechts in den Eingang des Stadions. Jetzt können Sie die Schachtel mit den Häschen einstecken. Wieder beim Minenfeld, lassen Sie die kleinen Tierchen aus dem Käfig und stecken schnell alle bis auf eines wieder ein. Warten Sie bis das erste Häschen seine Mine findet und gehen Sie dann zum entstandenen Krater. Dort lassen Sie das nächste Häschen frei. Wiederholen Sie den Vorgang bis Sie im Versteck der Vultures angekommen sind. Sie werden nicht gerade mit offenen Armen empfangen. Überzeugen Sie Mo, dass Sie kein Mörder sind, indem Sie ihr drohen, sie „Wirbelwind“ zu nennen.

## Inszenierung von Ben's und Maureen's Tod, Akt 1 Szene 1

Es folgt eine Derby-Sequenz, für dessen Steuerung die Tastatur empfehlenswert ist. Suchen Sie zuerst die Rampe links in der Arena. Fahren Sie die Rampe hinauf und springen Sie dann auf das orangefarbene Auto. Dieser Gegner ist nun kampfunfähig. Schieben Sie das Auto dann in die rechte untere Ecke der Arena und dort die Rampe herauf. Wenn

Abbildung 8.2: Der zu tretende Stein



das Auto hinter der Rampe gelandet ist, fahren Sie selbst über die Rampe und können dann auf das blaue Auto springen und dieses ebenfalls ausschalten. Nach dem Crash mit Mo's Wagen laufen Sie brennend an der Stadionmauer entlang und zünden diese damit an. Der blaue Wagen springt danach wieder an und jagt Sie auf das Dach des orangefarbenen Wagens. Springen Sie von dort aus auf das Dach des blauen Wagens und steigen Sie ab, wenn der Wagen dem Feuer unten rechts im Bild am Nächsten ist. Laufen Sie in das Feuer und der blaue Wagen explodiert.

## Die Aktionärsversammlung

Reden Sie mit Mo und fragen Sie sie nach einer Möglichkeit in die Fabrik zu kommen. Nachdem sie Ihnen alles erzählt hat, geht's wieder ab zur Fabrik. Hinter die Fabrik, um genau zu sein. Hier treten Sie gegen den in Abbildung 8.2 markierten Stein, wenn die Anzeigen oben links alle wie in der Abbildung gezeigt auf Null stehen.

Betreten Sie dann den Geheimgang und Sie gelangen in Malcom Corley's Büro. Sehen Sie

sich den Safe im Boden an. Geben Sie dort die Kombination 154492<sup>6</sup> ein und drücken Sie den großen Knopf. Sie erhalten eine Schlüsselkarte und ein Tonband

Verlassen Sie jetzt das Büro durch die Tür rechts im Bild. Im Flur öffnen Sie die rechte Tür, indem Sie die Schlüsselkarte in den Schlitz neben der Tür stecken. Schalten Sie hier den Motor des Filmprojektors aus (unterste Stellung) und bringen Sie den Lampenhebel in die oberste Position. Eine Sekretärin erscheint, um den Film zu retten. Betreten Sie jetzt den Raum links neben dem Filmraum und legen Sie hier die Fotos auf die Leinwand und das Tonband in das Tonbandgerät. Ende? Nö! Sie haben noch einen Job zu erledigen, nämlich...

## Ripburger sehr wehtun

Für die folgenden Aktionen bleibt Ihnen nicht viel Zeit, also beeilen Sie sich. Öffnen Sie den Kühlergrill und dann die Motorhaube. Wenn Rip sie mit seinem Stock wieder schließt, klauen Sie ihm den Stock und blockieren damit den Ventilator des Kühlers. Lösen Sie dann die rechte Benzinleitung mit dem Schraubenschlüssel. Im Flugzeug der Vultures klettern Sie die Leiter hinauf (2x anklicken) und schalten den Bordcomputer ein. Ziehen Sie das Fahrgestell unter „Takeoff“ ⇒ „Nach Takeoff“ ⇒ „Fahrgestell“ ein und der Geier bremst. Klettern Sie in die Fahrerkabine des Trucks und schalten Sie auch hier den Bordcomputer ein. Deaktivieren Sie die Maschinengewehre über „Hauptmenü“ ⇒ „Verteidigungsmenü“ ⇒ „Waffensysteme“ ⇒ „Kontrolle“ ⇒ „System aus“. Klettern Sie zurück in das Flugzeug und steigen Sie sofort auf Ihr Bike (links neben dem Truck).

Sehen Sie sich den Abspann ruhig bis zum Ende an. Ich hab mich weggeschmissen vor lachen.

---

<sup>6</sup>Die Kombination ist eine der Seriennummern auf den Teilen, die Mo untersucht.