

Monkey Island

Mitspielende Personen

- 3 Anführer der Piraten in der Scumm-Bar auf Melee-Insel
- 2 Bardamen in der Scumm-Bar auf Melee-Insel
- Bürger in der Stadt von Melee-Insel
- Carla, die Schwertmeisterin im Wald von Melee-Insel
- Fechtlehrer im Haus hinter der Trollbrücke auf Melee-Insel
- Fettucini Brothers, Zirkusartisten auf Melee-Insel
- 7 Geisterpiraten auf dem Schiff von LeChuck
- Geisterpriester in der Kirche auf Melee-Insel, der Elaine und LeChuck trauen will
- Gemischtwarenhändler in der Stadt auf Melee-Insel
- Guybrush Treepwood, Held des Abenteuers
- 3 Kanibalen auf Monkey-Insel
- LeChuck, gefürchteter Geisterpirat in der Karibik
- Marley, Elaine, Gouverneurin von Melee-Insel
- Meathook, Pirat auf der kleinen Insel bei Melee-Insel
- Otis, Gefangener in der Stadt auf Melee-Insel
- 11 Piraten in der Scumm-Bar auf Melee-Insel
- 3 Piraten ohne Moral in der Stadt auf Melee-Insel
- Shinetop, Fester, Polizeichef auf Melee-Insel, in Wirklichkeit aber LeChuck höchstpersönlich
- Stan, Bootsverkäufer auf Melee-Insel
- Toothrot, Herman, Schiffbrüchiger auf Monkey-Insel
- Voodoo-Frau in der Stadt auf Melee-Insel
- Späher auf Melee-Insel

Lösung

DIE PRÜFUNGEN: Das Spiel beginnt auf Melee-Island. Um Pirat zu werden, muß man zunächst in die Scumm-Bar gehen. Die Anfänger derselben findet man im hinteren Teil der Bar. Diese nennen einem die Prüfungen, die man hinter sich bringen muß, um als Pirat aufgenommen zu werden: Fechten, stehlen und einen Schatz suchen.

Will man dann in die Küche gehen, so hindert einen der Koch daran. Man muß warten, bis er von alleine herauskommt und nach vorne in die Bar geht, dann kann man hinein. Dort nimmt man das Fleisch und den Topf. Verläßt man die Küche auf der anderen Seite, so findet man einen Fisch auf einem Steg, der eifersüchtig von einer Möwe bewacht wird. Geht man aber mehrfach ganz nach hinten auf den Steg, so tritt man auf ein loses Brett und kann den Vogel auf diese Weise lange genug vertreiben, um in den Besitz des Fisches zu kommen. In der Küche benutzt man nacheinander das Fleisch und den Fisch mit dem Topf und erhält so Fleisch- bzw. Fischeintopf. In der Stadt gibt es einen Voodoo-Laden, in dem man ein Gummihuhn mit Haken mitgehen läßt. Redet man mit der Voodoo-Frau, so gibt diese eine Aussicht auf die Zukunft und verschwindet dann. Jetzt sollte man erst einmal Geld besorgen. Dazu geht man wieder zu dem Wächter oben auf der Insel und von dort auf die Lichtung rechts oberhalb vom Ort. Hier findet man einen Zirkus, in dem man Geld als lebende Kanononkugel verdienen kann. Hierfür gibt man den Fettucini-Brothers den Topf (man braucht ja einen Helm) und schon geht es los. Nach einer etwas unsanften Landung erhält man immerhin 478 Goldstücke, mit denen man in der Stadt einkaufen kann. Will man in den Gemischtwarenladen gehen, so lockt einen ein 'Pssst' in eine Seitengasse, wo man auf Sheriff Fester Shinetop trifft. Der will einen vergraulen, was natürlich nicht gelingt. Im Gemischtwarenladen kauft man die Schaufel und das Schwert. Außerdem braucht man noch die Karte vom Bürger von Melee-Island draußen auf der Straße, um sich später im Wald nicht zu verirren. Die Piraten ohne Moral geben einem nach einem Gespräch eine Tagesordnung ihres letzten Gewerkschaftstreffens. Verwendet man 'benutzen' mit der Ratte, so läuft diese weg. Jetzt muß man wieder die Stadt verlassen. Auf dem Weg zum Zirkus kommt man an einer Lichtung vorbei. Von dort aus geht es in den Wald. Man findet dort gelbe Pflanzen, die man mit dem Fischeintopf benutzt, um einen vergifteten Eintopf zu erhalten. Ebenfalls im Wald findet man eine Plakette (man muß etwas suchen), die auf den Schatz hindeutet, und ein 'X', das die Stelle markiert, an der der Schatz vergraben ist. Mit der Schaufel hebt man diesen dann aus und erlangt ein T-Shirt.

Dem Troll auf der Brücke gibt man den Fischeintopf, dann läßt er einen durch. An dem Haus dahinter klopft man an die Türe (Türe öffnen) und redet mit dem Bewohner. Dieser trainiert einen für den Schwertmeister, wenn man ihn nur lange genug nervt (dreimal 'Bin ich doch!' sagen). Nach einer Gebühr von 30 Goldstücken und dem Vorzeigen des Schwertes wird man in das Geheimnis des Schwertkampfes eingeweiht: Man muß den Gegner beleidigen. Das muß man draußen bei Piraten üben, die überall auf der Insel herumlaufen. Dabei lernt man folgendes:

Beleidigung: Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.

Entgegnung: Dann mach damit nicht rum wie mit dem Staubwedel.

Beleidigung: Deine Fuchtelei hat nichts mit Fechtkunst zu tun.

Entgegnung: Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.

Beleidigung: Niemand wird mich verlieren sehen, auch du nicht.

Entgegnung: Du kannst so schnell davonlaufen?

Beleidigung: Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.

Entgegnung: Er muß dir das Fechten beigebracht haben.

Beleidigung: Du hast die Manieren eines Bettlers.

Entgegnung: Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.

Beleidigung: Jeder hier kennt dich als unerfahrenen Dummkopf.

Entgegnung: Zu schade, daß dich überhaupt keiner kennt.

Beleidigung: Du kämpfst wie ein dummer Bauer.

Entgegnung: Ich schaudere, ich schaudere.

Beleidigung: Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.

Entgegnung: Also mal wieder in der Nase gebohrt, wie?

Beleidigung: Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.

Entgegnung: Auch bevor sie deinen Atem riechen.

Beleidigung: Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.

Entgegnung: Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.

Beleidigung: Die bist kein Gegner für mein geschultes Gehirn.

Entgegnung: Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen.

Beleidigung: Trägst du immer noch Windeln.

Entgegnung: Wieso, die könntest du viel eher brauchen.

Beleidigung: An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.

Entgegnung: Hattest du das nicht vor kurzem getan.

Um an alle Antworten zu kommen, muß man gegen etliche Piraten kämpfen. Man benötigt aber so viele Antworten wie möglich (man erhält sie, wenn man den Piraten die Beleidigungen an den Kopf wirft, nachdem man sie zum Kampf aufgefordert hat), um gegen den Schwertmeister gewappnet zu sein. Um zu diesem zu finden, fragt man den Gemischtwarenhändler, ob er einen Termin bei diesem machen kann. Man läuft ihm dann hinterher, gelangt so zum Schwertmeister - einer Frau - und fordert sie zum Kampf heraus. Ihre Beleidigungen sind anders als die bisher gelernten, aber die Antworten sind die alten. Beispiele sind:

Beleidigung: Alles, was du sagst, ist dumm.

Entgegnung: Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.

Beleidigung: Hast du eine Idee, wie du hier lebend herauskommst?

Entgegnung: Wieso, die könntest du viel eher brauchen.

Beleidigung: Mein Schwert wird dich in 1000 Stücke reißen.

Entgegnung: Dann mach damit nicht rum wie mit dem Staubwedel.

Beleidigung: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.

Entgegnung: Du kannst so schnell davonlaufen?

Beleidigung: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.

Entgegnung: Also mal wieder in der Nase gebohrt, wie?

Beleidigung: Kluge Gegner laufen weg, bevor sie mich sehen.

Entgegnung: Auch bevor sie deinen Atem riechen.

Beleidigung: Überall in der Gegend kennt man meine Klinge.

Entgegnung: Zu schade, daß dich überhaupt keiner kennt.

Wenn man den Schwertmeister besiegt hat, bekommt man von ihr als Zeichen des Sieges ein bedrucktes T-Shirt.

Am Haus der Gouverneurin gibt man den Hunden das vergiftete Fleisch. Innen nimmt man die Vase und geht unten durch die Türe. Sheriff Shinetop folgt einem dadurch und will einen auseinander nehmen. Im Laufe der nachfolgenden Auseinandersetzung kommt man automatisch in den Besitz von einem Heftklammer-Entferner, einem Buch der Witze, Wachs-Lippen und einem Nagetier-Spray. Die Vase stellt man wieder zurück. Mit dem Gefangenen Otis in der Stadt kann man wegen seines schlechten Atems nicht lange reden. Vom Gemischtwarenhändler bekommt man aber Pfefferminzbonbons, wenn man mit ihm redet; die kann man dann Otis geben. Wenn man etwas mit ihm plaudert, erfährt man, daß er einen Käsekuchen hat, den er für etwas gegen Ratten eintauschen würde. Also gibt man ihm das Nagetier-Spray. Sieht man den erhaltenen Kuchen an, so stellt man fest, daß er recht schwer ist, also benutzt man ihn. Dadurch erhält man eine Feile. Damit geht man im Haus der Gouverneurin durch das Loch in der Wand und es kommt erneut zu einem Kampf mit dem Sheriff. Das Buch der Witze wird dabei zu witzigem Konfetti verarbeitet und die Wachs-Lippen werden abgegeben. Man kann sich aber das Idol der Vielen Hände schnappen und lernt die Gouverneurin Elaine Marley kennen.

Da man nun alle Aufgaben gelöst hat, sollte man dies den drei Anführern mitteilen. Vorher aber versenkt einen der Sheriff am Kai samt Idol im Meer. Unter Wasser nimmt man das Idol und das Schwert und geht wieder nach oben. Dort sieht man gerade noch LeChucks Geisterschiff davonsegeln. Von dem Späher erfährt man, daß Elaine mit diesem Schiff entführt und wahrscheinlich nach Monkey Island gebracht wurde. Außerdem bekommt man eine Notiz vom ihm.

Um der Gouverneurin nachsegeln zu können, braucht man ein Schiff, also geht man zu Stans Gebraucht-Schiff-Basar. Das einzige interessante Schiff ist die Sea Monkey ganz hinten am Kai, über die Stan Auskunft gibt, wenn man mit ihm redet. Da man aber nicht genug Geld hat, kann man sie nicht kaufen. Von Stan erfährt man jedoch, daß er mit einer Bürgschaft des Gemischtwarenhändlers zufrieden wäre. Außerdem bekommt man von ihm einen Magnetkompaß und eine Visitenkarte. In der Stadt kann man schon

mal ein Crewmitglied für das Schiff anwerben. In der Scumm-Bar nimmt man alle Krüge an sich. Einen füllt man mit dem Grog aus dem Faß in der Küche. Da der Grog sich durch die Krüge frißt, muß man ihn auf dem Weg zum Gefängnis von einem Krug in den anderen füllen. Mit dem Grog zerstört man das Schloß der Zelle von Otis. Man fragt ihn, ob er bei der Rettungsaktion für die Gouverneurin teilnehmen will, aber so rechte Lust hat er nicht. Beim Gemischtwarenhändler fragt man nach der Bürgschaft. Dazu muß man ihm sagen, daß man Arbeit hätte. Er geht dann zum Tresor, dreht den Hebel nach links, nach rechts, nach links und schließlich viermal nach rechts. Das Formular aus dem Safe will der alte Mann nun ausfüllen; jetzt muß man ihm beichten, daß man in Wirklichkeit keine Arbeit hat. Also verschließt er den Vertrag wieder. Um an den Tresor heranzukommen, schickt man den Gemischtwarenhändler noch einmal zum Schwertmeister. Mit der bekannten Kombination (links entspricht ziehen, rechts steht für drücken) kann man sich nun die Bürgschaft besorgen. Danach geht man zu Carla und sagt ihr, daß Elaine entführt wurde. Sie läßt sich dann dazu überreden, mitzukommen. Das letzte Crewmitglied, das man später benötigt, befindet sich auf der kleinen Insel bei Melee-Insel. Um dorthin zu gelangen, muß man auf den Pfahl klettern und das Huhn mit dem Kabel benutzen. Drüben öffnet man die Türe des Hauses und wird innen vom Piraten Meathook empfangen, der einem einen dummen Trick zeigt. Auch ihm sagt man, daß Elaine gekidnappt wurde. Da er daraufhin recht ratlos ist, sagt man ihm, daß es eine Crew zusammenzustellen gilt. Er will einen aber erst nach einer Mutprobe als Kapitän akzeptieren. Dazu soll man ein Monster hinter vier Türen berühren. Drei öffnet Meathook, die letzte muß man selber aufmachen. Dann faßt man das Tier (einen Papagei) einfach irgendwie an - es ist egal, auf welche Art und Weise. Jetzt ist auch Meathook bereit, sich einem anzuschließen; also geht es wieder auf nach Stan. Man redet mit ihm und bietet ihm die geklaute Bürgschaft an. Dann muß man nur noch um den Preis handeln. Stan will 10000 Goldstücke, man selbst kann aber nur bis 5000 Goldstücke gehen. Da er die Sea Monkey für diesen Preis nicht hergeben will, geht man einfach , er holt einen zurück und weicht ab da von seinen 10000 Goldstücken ab. Dies wiederholt man nocheinmal, dann läßt er sich auf die 5000 Goldstücke ein, wenn man ihm dieses Angebot macht. Stan geht dann, um die Papiere fertigzumachen, man trifft ihn am Kai in der Stadt wieder. Dort versammeln sich auch Otis, Carla und Meathook, so daß die Reise losgehen kann.

DIE REISE: Das erste, was die Mannschaft tut, ist meutern; also ist man mal wieder auf sich alleine gestellt. In der Kajüte des Kapitäns nimmt man den Federkiel und dann die Tinte. Nachdem man die Schublade am Schreibtisch geöffnet und durchsucht hat, findet man ein Logbuch, in dem steht, daß ein Rezept nach Monkey Island führt. Mit dem Buch findet man ein Lesezeichen, das von einer Frühstücksflocken-Packung stammt. Oben auf dem Mast nimmt man die Totenkopfflagge. Unten in der Küche sammelt man den Topf und eine Schachtel Frühstücksflocken aus dem Schrank ein. Letztere öffnet man und findet darin eine Überraschung: einen kleinen Schlüssel mit einem eingravierten Affen. Im Laderaum nimmt man das Seil, untersucht die Fässer links und öffnet sie: auf die Weise gelangt man in den Besitz von Schießpulver. In der Truhe rechts befindet sich Wein, den man ebenfalls braucht. Mit dem Schlüssel kann man den Schrank in der Kapitänskabine öffnen. Innen findet man eine Truhe, die Zimtstangen und ein Stück Papier enthält, welches sich als das gesuchte Rezept herausstellt, um Monkey Island zu finden: Man benötigt eine Zimtstange, 4 Pfefferminzblätter, einen menschlichen Schädel, einen Tropfen Krakentinte, 0,5 Liter rotes Affenblut, ein ganzes Huhn, drei Unzen Schwefel und noch etwas von Vitamin B12, Lecithin, Malz, Bindemittel oder naturidentischem Aroma. Dies alles muß man auf kleiner Flamme kochen. Also steckt man Zimtstangen, Pfefferminzbonbons, die Flagge (für den menschlichen Schädel), die Tinte, den Wein (für das Affenblut), das Gummihuhn, das Schießpulver und die Frühstücksflocken in den Topf. Kaum ist das geschehen, so fällt man in Ohnmacht und kommt in die Nähe von Monkey Island.

Da man aber nicht schwimmen kann, muß man einen anderen Weg zur Insel finden. Man steckt das lange Seil in die Kanone und besorgt sich erneut Schießpulver. Mit der Visitenkarte kann man im glühenden, roten Feuer in der Küche eine brennende Masse erzeugen. An Deck füllt man das Kanonenrohr mit dem Schießpulver und benutzt den Topf und schon wird man nach Monkey Island katapultiert.

UNTER MONKEY ISLAND: Dort trifft man zu allererst auf Herman Toothrot. Da man mit dem Kopf im Sand steckt, ist das Gespräch aber recht kurz. Am Strand nimmt man die Banane und am Fort im Dschungel das Seil und das Fernrohr. Dann drückt man die Kanone und es fällt eine Kanonenkugel und etwas Schießpulver heraus. Beides nimmt man nach einem kleinen Gespräch mit Herman mit. An der Flußgabelung geht man über die Brücke und klettert die Fußstapfen bis ganz nach oben. Auf dem Plateau drückt man den einzelnen Stein am Rand herunter. Dabei versenkt man aus Versehen sein eigenes Schiff, dies ist aber nicht so schlimm. Eine Etage tiefer muß man nun durch drücken oder ziehen die Einstellung des primitiven Kunstwerk finden, mit der man durch das erneute Hinunterschubsen eines Steines weiter oben den Bananenbaum am Strand trifft. Bevor man einen Stein in die Tiefe fallen lassen

kann, muß man ihn von dem Steinhaufen nehmen. Wieder unten benutzt man das Schießpulver mit dem Damm. In der Nähe liegt ein Stein auf einem Blatt. Man nimmt beide und untersucht den interessanten Stein: es handelt sich hierbei um einen Feuerstein. Diesen benutzt man vor dem Schießpulver mit der Kanonenkugel. Dadurch wird der Damm gesprengt und der ausgetrocknete Flußlauf und der Teich werden geflutet. Am Teich kann man nun neben dem Toten ein zweites Seil finden. Damit geht man zur Schlucht, befestigt es am Baum, steigt halb hinunter und bindet das andere Seil an dem festen Stumpf. Jetzt kann man ganz nach unten gelangen und die Paddel an sich nehmen. Am Strand mit dem Ruderboot und dem Bananenbaum nimmt man nun die beiden Bananen. Wenn man die Paddel mit dem Ruderboot benutzt, kann man damit um die Insel herumfahren. Am nördlichsten Strand der Insel legt man wieder an und geht zu dem Dorf. Dort klaut man aus der Schüssel mit den Früchten vor dem Steinkopf die Bananen. Will man sich dann aus dem Staub machen, sperren einen die Eingeborenen in eine Hütte ein. Hier nimmt man den Schädel und öffnet das lose Brett am Boden. Dadurch kann man entkommen. Man sucht nun den Affen auf der Insel, er befindet sich in der Nähe der Schlucht. Ihm gibt man alle fünf Bananen. Dann folgt er einem überall hin. Man führt das Tier über die Landzunge zu der Insel mit der Lichtung. Vor dem Zaun zieht man an der Nase des einen Totenpfahls, dann öffnet sich eine Lücke im Zaun. Diese schließt sich aber wieder, wenn man die Nase losläßt. Der Affe macht einem aber alles nach und so gelangt man dann doch zu dem großen Affenkopf. Vor dem Kopf nimmt man die ganz kleine Figur. Diese gibt man den Eingeborenen im Dorf, worauf diese sich aus dem Staub machen, vorher aber noch die Tür zu der Hütte, in der man gefangen war, öffnen. Aus der Hütte kann man dann den Bananenpflücker nehmen und ihn Herman geben, der in der Zwischenzeit ins Dorf gekommen ist. Für den Bananenpflücker bekommt man von ihm den Affenkopf-Schlüssel, den man ihm Ohr des riesigen Affenkopfes benutzt. Daraufhin öffnet sich der Affenkopf und man kann zu LeChuck hinuntersteigen. In dem Labyrinth kann man sich aber nur verirren. Also geht man noch einmal zu den Kanibalen. Die wollen einem etwas schenken. Wenn man ihnen sagt, daß man LeChuck sucht, verraten sie einem, daß sie aus einer seltenen Wurzel, die LeChuck geklaut hat, einen Trank brauen können, der die Untoten vertreibt. Außerdem erzählen sie, daß man nur mit dem Navigatorkopf durch das Labyrinth zu dem Geisterschiff finden kann. Diesen wollen sie aber nicht herausgeben, da sie keinen Ersatz hierfür haben. Also gibt man ihnen den Prospekt und schon erhält man den Kopf samt für Geister unsichtbar machender Kette.

Unten im Affenkopf benutzt man nun den Navigatorkopf. Man muß immer in die Richtung gehen, in die der Kopf blickt. Hat man dann das Schiff von LeChuck erreicht, so redet man mit dem Kopf und fragt ihn nach seinem Halsband, das er nach etwas Drohen freiwillig herausgibt. Damit geht man auf das Schiff und links in LeChucks Kajüte. Dort benutzt man den Magnetkompaß mit dem Schlüssel an der Wand. Dann geht man hinunter in den Laderaum. Dort nimmt man die Geisterfeder bei den Geisterhühnern. Damit kitzelt man den schlafenden Geisterpiraten im Nebenraum zweimal, dann läßt er seine Grogflasche fallen. Diese nimmt man mit ganz hinunter durch die Luke im Laderaum und schüttet etwas Grog in die Schale. Die Ratte trinkt den Alkohol und schläft dann ein. Jetzt kommt man an das Fritierfett heran, mit dem man an Deck die quietschende Türe einschmiert. Im Raum dahinter nimmt man die Geisterwerkzeuge und öffnet damit im Laderaum den leuchten Kasten. Innen sieht man die gesuchte Voodoo-Wurzel. Damit macht man sich aus dem Staub. Die Kanibalen brauen einem daraus einen Getränk, mit dem man LeChuck einsprühen soll. Wieder in der Höhle ist das Schiff aber weg. Nur ein einzelner Pirat hat die Abfahrt verpaßt und steht verloren in der Gegend herum. Der erzählt einem, daß LeChuck Elaine auf Melee-Inland in der Kirche heiraten will. Ohne Schiff kommt man aber nicht zurück. Zum Glück kommt aber zufällig gerade in diesem Moment Toothrot vorbei, mit dessen Schiff (!) man zurücksegeln kann.

DAS FINALE: Auf Melee-Inland geht man direkt zur Kirche. Die beiden Piraten, die sich einem in den Weg stellen, schaltet man mit dem Malzbier aus. In der Kirche verhindert man die Hochzeit zunächst einmal verbal. Dann taucht Elaine auf, sie steht gar nicht als Braut am Altar. Sie konnte durch ehemalige Freunde, die jetzt Geister sind, entkommen. LeChuck nockt einen dann aus der Kirche zu Stans Gebrauchtschiff-Basar. Leider verliert man dabei seine Malzbierflasche. Man landet in dem Automaten neben Stans Bude. Wenn LeChuck einen dort herausholt, kommt auch eine Malzbierflasche zum Vorschein. Diese nimmt man sich und benutzt sie mit dem Geisterpiraten. Dann kann man sich den Abspann mit Elaine ansehen.