

## Monkey Island II: Le Chuck's Revenge Für Fortgeschrittene

### Part I - Das Largo Embargo

#### Woodtick

Am Eingang der Stadt befindet sich ein Schild, das uns willkommen heißt. Wenn wir versuchen, das Schild zu "nehmen", reißen wir die Schaufel ab. Damit haben wir unseren ersten Gegenstand. Sobald wir die Brücke betreten, kommt uns ein kleiner, schmaler Kerl entgegen. Es ist Largo LaGrande. Er verlangt einen Brückenzoll. Wir müssen ihm unser gesamtes Vermögen überreichen. Daher ist es egal, was wir ihm sagen. Danach verschwindet er.

#### Osten, Strand

Wir nehmen den Stock, der am Wegesrand liegt. Weiter rechts treffen wir auf die Piraten Fink und Bert. Wir plaudern ein wenig mit ihnen (1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 3/ 1/ 1/ 1/ 1/ 4/ 1/ 1/ 2). Wir erfahren, daß Largo die ganze Stadt unter Kontrolle hat. Deswegen konnte er uns das Geld abnehmen. Mit Largo werden wir noch einige Schwierigkeiten bekommen.

#### Westen, Sumpf

Ein Schild: hier ist das Haus Mojo. Mit dem Sarg rudern wir nach Osten bis zur Hütte. In der Hütte stecken wir das Band ein, das neben dem Totenkopf liegt. Im Regal, in dem die Gläser stehen, suchen wir nach dem "Asche-zu-Leben"-Zauber. Sobald wir ihn gefunden haben, werden wir von einer Stimme in den Nebenraum gerufen.

Hier treffen wir die Voodoo Meisterin. Im Gespräch erfahren wir (2/ 2/ 3/ 2/ 2/ 2), daß sie uns eine Voodoo-Puppe von Largo anfertigen kann. Dafür braucht sie etwas von Largos Kopf, etwas von Largos Körperflüssigkeit, etwas von Largos Kleidung und etwas von Largos Tod. Damit wir uns alles merken können, gibt sie uns einen Notizzettel. Danach steigen wir in den Sarg und rudern ans Ufer zurück.

#### Westen, Friedhof

Wir gehen durch das Tor zu den hinteren Gräbern. Wenn wir uns den höchstgelegenen Grabstein anschauen, erfahren wir, daß hier der Großvater Largos begraben wurde. Mit der Schaufel graben wir einen Knochen aus. Mit dem Knochen gehen wir zurück zum Friedhof.

#### Westen, Woodtick

Hier begeben wir uns in das zweite Schiff oben rechts. Wir sprechen mit Wally, dem Kartographen (2/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1/ 1/ 3/ 3/ 1/ 1/ 2/ 1/ 1). Dadurch erfahren wir, daß es eine Schatzkarte von Big Whoop gibt, die in vier Teile zerrissen wurde und nun im Besitz von vier Leuten ist. Außerdem zeichnet Wally nicht nur Karten, sondern restauriert sie auch. Bevor wir gehen, nehmen wir ein weißes Blatt Papier mit, das sich im Süden befindet. Sobald Wally sein Monokel auf den Tisch legt, solltet ihr es so schnell wie möglich an euch bringen.



haben will. Danach verläßt er den Schauplatz.

### **Süden, Hotel, Zimmer**

Hinter der Tür befindet sich der Zettel, mit dem Largo seine Kleider aus der Reinigung holen kann.

### **Osten, Norden, Piraten ohne Moral**

Wir sprechen Mad Marty an (2/ 1/ I/ 1 / 1/ i/ I/ 1/ I/ I). Er ist schwerhörig. Mit dem Ticket erhalten wir den Büstenhalter Largos. Nun haben wir alle Gegenstände der Liste.

### **Süden, Osten, Sumpf, Hütte, Osten**

Bei der Voodoo-Meisterin erhalten wir für die vier Gegenstände die Voodoo-Puppe und einige Nadeln (2/ I/ I/ 1/ 1). Der Voodoo-Zauber funktioniert jedoch nur in unmittelbarer Nähe des Opfers. Wir verlassen die Zauberin.

### **Sarg, an Land, Westen, Woodtick, Hotel, Zimmer**

Wir treffen auf Largo und stechen die Nadeln in die Voodoo-Puppe. Dadurch zwingen wir ihn, Scabb Island zu verlassen. Leider spielt Guybrush vor Largo den großen Mann: Er zeigt ihm den Bart von LeChuck. Largo nimmt sich den Bart und schwört, daß er LeChuck damit ins Leben zurückholen wird. Largo verläßt das Zimmer, und wir suchen die Zauberin in ihrer Hütte auf. Sie weiß bereits von Largos Tat. Auf die Frage, ob sie uns helfen kann (I), teilt sie uns mit, daß wir "Big Whoop" finden müssen, weil wir nur mit Hilfe des Schatzes LeChuck besiegen

können. Damit überreicht sie uns ein Buch über den legendären Schatz, der auf Dinky Island vergraben wurde. Wie Wally schon sagte, vier Piraten teilten die Schatzkarte untereinander und trennten sich. Einer von ihnen ist Rapp Scallion, der auf Scabb Island leben soll. Der Zweite ist Young Lindy und lebt auf Booty Island, Rogers war der Dritte im Bunde, er lebt auf Phatt Island. Die letzte Karte hat niemand anders als die Gouverneurin Elaine Marley.

### **Sarg, an Land, Westen, Woodtick, Piraten ohne Moral**

Wir öffnen die Kiste, die auf dem Boden steht, stecken den Stock hinein und binden das Band an dem Stock fest. Anschließend legen wir ein wenig Käse in die Kiste und warten, bis sich die Ratte den Käse holt. Sobald sie das tut, ziehen wir am Band, ziehen damit den Stock weg, und die Box schließt sich. Vorsichtig öffnen wir die Box und stecken die Ratte ein.

### **Süden, Küche**

Wir werfen die Ratte in den Kochtopf. Der Koch ist so beschäftigt, das er diesen Vorgang nicht bemerkt. Wir klettern aus dem Fenster.

### **Bar**

Wir reden mit dem Wirt und fragen ihn belangloses Zeug und nach einer Suppe ( 1 / 3/ 1). Nachdem der Wirt die Ratte in der Suppe gefunden hat, wird der Koch fristlos entlassen: Wir werden als Koch eingestellt. Wir bekommen unseren ersten Lohn: 420 Goldstücke. In der Küche hält

uns nichts. Wir verlassen den Raum durchs Fenster.

### **Osten, Anlegestelle, Dreads Schiff**

Im Gespräch erfahren wir, daß Dread ohne seinen Glücksbringer nicht auslaufen will (2/ 1/ 2/ 2/ 2). Wir betreten das Schiff und geben ihm das Monokel von Wally, das für Dread ein Ersatz für seinen verlorenen Glücksbringer ist (1). Danach geben wir ihm die 20 Goldstücke, die er für seine Reise verlangt und legen ab.

### *Part 2 - Die Vier Kartenteile*

Durch den Kurzfilm erfahren wir, daß LeChuck wiederbelebt wurde. LeChuck beauftragt Largo, Guybrush zu finden, bevor er die Karte von "Big Whoop" gefunden hat.

Bevor wir zu Dread gehen, nehmen wir die Packung Papageienfutter mit. Von Dread bekommen wir eine Karte, worauf die Inseln Scabb, Booty und Phatt abgebildet sind. Mit Hilfe dieser Karte zeigen wir Dread, wohin wir möchten ( 1 ).

### **Booty Island**

Wir öffnen die Tür des linken Gebäudes und betreten das Geschäft: Wir loben ( 1 ) das Aussehen des Ladens und kaufen die Schreibfeder, die sich in der Glasvitrine befindet, auch das Nebelhorn, das über dem Papagei an der Wand hängt. Auf der Vitrine steht die erste Karte, aber der Verkäufer verlangt 6 Millionen Goldstücke für sie. Wenn wir ihn nochmals ansprechen, kriegen wir durch geschicktes Verhandeln heraus, daß er

hinter einer Gallionsfigur her ist, die sich an einem versunkenen Schiff namens Mad Monkey befindet. Er wäre bereit, die Karte gegen den Kopf der Figur einzutauschen (1/ 1/ 1/ 1/ 2). Wir verlassen das Geschäft.

### **Dreads Schiff, Phatt Island**

Leider bemerken wir zu spät, daß wir auf der Insel als Verbrecher gesucht werden. Der Wächter nimmt uns auf jedenfall mit zum Gouverneur (2/ 1 ). Beim Gouverneur angekommen, erfährt Guybrush, daß LeChuck wieder lebt ( 3 / 2/ 5/ 2/ 2/ 2). Danach werden wir ins Gefängnis gesteckt. Unter der Matratze befindet sich ein Stock. Mit diesem holen wir aus der Zelle nebenan den Beinknochen. Nachdem wir ihn vom Boden aufgehoben haben, geben wir ihn dem Hund, der die Schlüssel bewacht. Wir nehmen die Schlüssel an uns und öffnen die Zelle. Wir nehmen den manilafarbenen Briefumschlag aus dem Schrank. Wenn wir ihn öffnen, haben wir unsere Ausrüstungsgegenstände wieder.

Nun gehen wir in die Bibliothek, die sich zwischen den beiden Sackgassen befindet. Beim Bibliothekar lassen wir uns einen Ausweis machen, um Bücher leihen zu können (1/ 2/ 3/ 1/ 2/ 1/ 2/ 1/ 4/ 3 / 1). Außerdem geben wir der Bibliothekarin das Buch von "Big Whoop" zurück. Wir öffnen die Spitze des Leuchtturm-Models und entfernen die Linse. Jetzt wenden wir uns dem Katalog

der Bücherei zu, schauen unter Schiffsunfälle nach und finden eine Karte, die Schiffwracks verzeichnet hat. Dieses Buch merken wir uns und gehen zur Bibliothekarin. Wir verlangen das Buch, lesen es durch und merken uns die Koordinaten der Mad Monkey. Wir geben der Frau das Buch zurück und verlassen die Bücherei.

### **Dreads Schiff, Scabb Island, Bar**

Wir werden gefeuert, da wir unsere Arbeit als Koch vernachlässigt haben. Den Büchereiausweis benutzen wir beim Wirt als Identifikationskarte, denn nur mit ihr bekommen wir Grog (1/ 3/ 1/ 1/ 1/ 1) (i/ 2/ 2) (1/ 3/ 2). Den gelben Grog mischen wir mit dem blauen, so daß wir einen grünen Grog erhalten. Das leere Glas geben wir dem Wirt zurück. Mit einem roten Grog, einem grünen Grog und einem Strohhalm verlassen wir die Bar.

### **Osten, Dreads Schiff, Booty Island**

Wir gehen solange nach Osten, bis wir den Spuckplatz betreten. Hier blasen wir durch das Schiffshorn, bis der Opa die Kanone zündet, weil er meint, daß Postboot käme. Der Spuckmeister geht, um nach dem Rechten zu sehen. Er verläßt den Platz. Jetzt ziehen wir die Zielfahnen schnell um einen Rang weiter nach vorne. Sobald das erledigt ist, taucht der Spuckmeister wieder auf. Mit dem Strohhalm nehmen wir zuerst einen Schluck aus dem roten Grog und dann von dem grünen Grog, denn davon wird unsere

Spucke schön dick. Wenn wir den Spuckmeister nun ansprechen, dürfen wir versuchen, auf den ersten Platz zu spucken (2/ 3/ 2/ 1/ 4). Beim ersten mal klappt das noch nicht, aber beim zweiten mal (3/ 2/ 1/ 4). Damit haben wir den ersten Platz gemacht. Als Andenken bekommen wir die Spuckmedaille.

### **Geschäft**

Wir verkaufen die Spuckmedaille für 6.000 Goldstücke (1/ 1/ 2).

### **Osten**

Wir gehen nach rechts zu Kapitän Kate und plaudern mit ihr (1/ 3/ 3/ 2/ 2). Für 6.000 Goldstücke kann man bei ihr ein Glasboot mieten, um nach Schätzen im Wasser zu suchen. Also überreichen wir ihr das Geld (1) und machen uns auf die Suche nach der versunkenen Mad Monkey. Auf der Karte klicken wir auf die Koordinaten, die wir uns aus dem Buch der Schiffsunfälle gemerkt haben. Auf hoher See plaudern wir noch ein wenig mit Kate, bevor wir ins Wasser springen (1/ 1/ 1/ 2). Auf dem Grund des Meeres finden wir das Wrack. Wir nehmen den Affenkopf und lassen uns mit dem Anker an die Wasseroberfläche ziehen. Mit dem Affenkopf im Gepäck geht es zurück nach Booty Island.

### **Geschäft**

Sobald wir dem Verkäufer den Affenkopf überreichen, erhalten wir die Karte.

### **Osten, Dreads Schiff, Phatt Island**

Ein Kurzfilm wird eingeblendet: Largo teilt LeChuck mit, daß Guybrush die erste Karte bereits gefunden hat. Largo soll Guybrush zur Strecke zu bringen.

Wir begeben uns in die Sackgasse, die sich vor der Bücherei befindet, und sehen einen Mann, der beim Glücksspiel gewinnt. Nachdem der Mann gegangen ist, fragen wir den Croupier nach den Spielregeln und versuchen es einmal (2/ 3/ 3/ 1/ 1). Wir haben zwar kein Glück, aber der Unbekannte taucht wieder auf und gewinnt erneut. Wenn er die Sackgasse verläßt, folgen wir ihm hinter die Bibliothek. Wer sagt's denn. Der Mann erhält seine Informationen von einem Außenstehenden. Sobald der Mann die Gasse verlassen hat, klopfen wir an die Tür und fragen nach der Nummer, die als nächstes am Glücksrad gewinnt. Ihr müßt ein Rätsel lösen. Der Mann hinter der Tür zeigt seine Hand mit einer besonderen Kombination seiner Finger. Notiert die Zahlen für die verschiedenen Kombinationen. Die gesuchte Zahl, ist die Anzahl der Finger, die der Mann während der Aufgabenstellung zeigt. Erst wenn ihr drei Mal richtig geraten habt, erhaltet ihr die Glückszahl.

### **Osten, Händler**

Spielt nun wieder und sagt dem Croupier die Zahl, die ihr in der anderen Gasse erhalten habt. Wenn ihr das zweimal richtig bewerkstelligt, seid ihr um 60 Goldmünzen reicher und erhaltet eine

Einladung zu Marleys Party. Denkt daran: Um die zweite Zahl zu nennen, müßt ihr wieder in die andere Gasse, wo ihr die Zahl in Erfahrung bringt.

### **Osten, Dreads Schiff, Booty Island**

Wir begeben uns ins erste Haus von rechts. Im Gebäude sprechen wir den Verkleidungsverkäufer an (1/ 4). Wenn wir ihm die Einladung vorzeigen, bekommen wir eine Verkleidung. Wir stecken das Klerd ein und verlassen das Geschäft. Wir gehen solange nach Westen, bis wir auf die Übersichtskarte von Booty Island kommen.

### **Schmaler Weg**

Nicht LeChuck steht vor uns, sondern ein verkleideter Partygast ( 1/ 1/ 1). Mit der Einladung und dem Kleid läßt uns die Frau zum Haus der Gouverneurin. Wir gehen solange nach Osten, bis wir das Wohnhaus von Marley erreicht haben. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, betreten wir den Raum, in dem das Fest stattfindet. An einem Brett an der linken Wand hängt die zweite Karte, die wir einstecken. Mit der Karte in der Tasche verlassen wir den Raum wieder. Schade nur, daß der Hund den Geruch der Karte kennt und den Gärtner auf uns aufmerksam macht (3/ 1). Wir werden zu Elaine gebracht (21 1/ 1/ 3/ 3/ 3/ 3/ 2). Da sie denkt, wir wären nur wegen der Karte gekommen, wirft sie die Karte aus dem Fenster. Wir gehen. Bevor wir das Gelände verlassen, gehen wir zurück in Elaines

Raum: Sie ist nicht mehr da. Wir nehmen das Paddel von der Wand.

### **Westen, Norden**

Da liegt die Karte, zum greifen nah. Wir können machen, was wir wollen, zum Schluß fliegt die Karte zu den Klippen und bleibt an einem Ast hängen. Wir gehen zurück zum Haus Elains. Hinter dem Haus rütteln wir an der Mülltonne, so daß der Koch wütend aus der Küche gerannt kommt. Wir laufen weg. Der Koch verfolgt uns. Wir laufen solange um das Haus, bis wir in die Küche können. Blitzschnell nehmen wir einen Fisch und verlassen die Küche wieder. Nachdem sich der Koch beruhigt hat, gehen wir zur Vorderseite des Hauses.

### **Süden, Osten, Dreads Schiff, Phatt Island**

Wir gehen zur Pier, auf der ein Angler sitzt. Wir sprechen mit ihm und gehen dabei eine Wette mit ihm ein. Wenn wir einen größeren Fisch angeln als er, bekommen wir seine Angel. Wir täuschen ihm etwas vor und geben ihm den gestohlenen Fisch. Er ist beeindruckt und gibt uns seine Angel.

### **Westen, Dreads Schiff, Booty Island, Westen, Klippen**

Wir versuchen mit der Angel an die Karte zu kommen. Leider kommt ein Vogel und reißt uns die Karte von der Angel. Pech gehabt.

### **Norden, Baum**

In den Baum sind Löcher gebohrt. In einem der Löcher steckt eine Planke. Steigen wir auf die Planke, so können wir das Paddel in das nächste Loch stecken. Schade nur, daß das Paddel uns nicht trägt. Wir stürzen und werden ohnmächtig. Plötzlich tanzen Guybrushs Eltern über den Platz und erzählen von einem geheimen Code. Dank der Schreibfeder und dem Blatt, womit wir die Spucke von Largo aufgenommen haben, notieren wir uns die Verse, zu denen die Eltern singen und tanzen. Zum Ende unserer Ohnmacht steht LeChuck plötzlich vor uns. Gut, daß es nur ein Traum war, aber die Verse stehen trotzdem auf unserem Blatt. Zum Schluß stecken wir das zerbrochene Paddel ein.

### **Westen, Dreads Schiff, Scabb Island, Schreiner**

Wir zeigen dem Schreiner das Paddel. Im Nu hat er es repariert. Es ist stabiler als je zuvor.

Westen, Osten, Dreads Schiff, Booty Island, Westen, Baum Nachdem wir auf die Planke gestiegen sind, setzten', wir das reparierte Paddel ins nächste Loch. Es hält. Nun nehmen wir die Planke und setzten sie ins nächste Loch. Mit dieser Technik erklimmen wir den Baum. Durch die Tür gelangen wir in ein Baumhaus. Hier sitzt die diebische Elster auf einen ganzen Berg von Karten.

### **Osten, Süden, Westen, Wohnhaus der Gouverneurin, Norden**

Wir nehmen den Hund mit, der vor dem Eingang döst.

### **Süden, Osten, Baum, Baumhaus**

Mit dem Hund verscheuchen wir den Vogel. Wenn wir den Hund auf den Kartenberg setzen, erschnüffelt er uns die richtige Karte. Damit besitzen wir schon zwei von vier Karten.

### **Osten, Süden, Westen, Dreads Schiff, Phatt Island**

Ein Kurzfilm: Largo berichtet LeChuck, daß Ciuybrush jetzt die zweite Karte gefunden hat. Noch hat LeChuck ein Einsehen mit Largo.

### **Gefängnis**

Wir nehmen den gorillafarbenen Briefumschlag aus dem Schrank und öffnen ihn. In ihm befinden sich eine Leier und eine Banane.

### **Osten, Dreads Schiff, Scabb Island, Bar**

Ein Affe spielt auf dem Klavier. Wir stecken die Banane auf das Metronom, das auf dem Klavier steht. Der Affe hört auf zu spielen und erstarrt. In dieser Haltung können wir den Affen mitnehmen.

### **Norden, Osten, Dreads Schiff, Booty Island, Geschäft**

Zuerst kaufen wir das Schild rechts neben dem Papagei. Am den Haken, an dem vorher das Schild hing, hängen wir das Papageienbild (Futter) auf. Der Papagei ist so begeistert davon, daß er sich vom Spiegel abwendet. Das gibt uns die Gelegenheit, den Spiegel zu kauten. Mit

dem Spiegel verlassen wir das Geschäft und nehmen bei Kapitän Kate noch eines der Werbeblätter mit, die sie verteilt.

### **Westen, Baum, Hoch**

Im Ausguck befindet sich ein Teleskop, das wir an uns nehmen.

### **Süden, Westen, Dreads Schiff; Phatt Island**

Mit dem Werbeblatt überkleben wir unser Wanted-Poster und begeben uns wieder auf das Schiff. Wir bekommen mit, wie Kate für Guybrush gehalten und ins Gefängnis gesteckt wird. Sofort kehren wir nach Phatt Island zurück und betreten das Gefängnis. Mit dem Zellschlüssel lassen wir sie frei. Doch sie hat ihren Briefumschlag vergessen. Wir nehmen ihn uns und öffnen ihn. Es kommt eine Flasche mit Grog zum Vorschein, der keinen Alkohol enthält.

### **Osten, Westen bis auf die Übersichtskarte, Wasserfall**

Am Wasserfall gehen wir den schmalen Weg nach Norden, wo wir eine; Pumpe finden. Wenn wir die Pump; mit dem Affen benutzen, schalten wir den Wasserfall ab.

### **Westen**

Im Berg ist eine Höhle, die wir jetzt betreten werden.

### **Westen, Westen, Westen**

Am Strand angekommen, gehen wir den Hügel zur Hütte hinauf. In der Hütte kommt uns Rogers entgegen und fordert uns auf, mit ihm um die Wette zu trinken. Keine schlechte Idee. Der Vorschlag wird



angenommen. Nachdem er uns einen Becher mit Grog gebracht hat, stehen wir auf und schütten den Inhalt des Bechers in den Blumentopf der Pflanze in der linken Ecke. Der leere Becher wird nun mit dem nicht-alkoholischen Grog gefüllt. Nachdem wir unseren Grog getrunken haben, kippt Rogan aus den Latschen- Der Becher wird zurück auf den Tisch gestellt. Der Spiegel wird in den leeren Rahmen eingesetzt. Bevor wir die Hütte verlassen, öffnen wir das Fenster. Wenn wir das Teleskop mit der grotesken Statue benutzen, wird ein Lichtstrahl ins Haus geworfen, vom Spiegel reflektiert und auf einen Ziegelstein gebrannt. Wird dieser Stein anschließend gedrückt, so öffnet sich die Falltüre und wir gelangen in einen geheimen Raum. Und das Skelett in der Badewanne hält die dritte Karte in der Hand. Nun befindet sich auch diese in unserem Besitz. Durch das Loch in der Westwand gelangen wir an den Strand. Jetzt gehen wir den Weg entlang.

### **Dreads Schiff, Booty Island**

Ein Kurzfilm wird eingeblendet: LeChuck ist außer sich vor Wut, denn Largo konnte Guybrush nicht daran hindern, die dritte Karte zu erbeuten.

### **Geschäft**

Wir kaufen die polierte Säge, die im Faß neben der Tür steckt.

### **Osten, Dreads Schiff, Scabb Island, Piraten ohne Moral**

Mit der Säge sägen wir dem Piraten das Holzbein ab. Sobald wir das Schiff verlassen, erwacht der Pirat. Er ist entsetzt und ruft nach dem Schreiner. Das ist die Gelegenheit.

### **Schreiner**

Da der Schreiner nicht da ist, nehmen wir Hammer und Nägel mit.

### **Westen, Osten, Dreads Schiff, Booty Island**

Rechts neben dem Kostümverleih ist ein Geschäft, in dem Star Särge verkauft. Leider müssen wir sein Geprassel ertragen (3/ 3/ 2/ 3/ 2/ 1/ 2/ 1). Sobald Stan in den Sarg gestiegen ist, schließen wir ihn. Stan kommt sofort wieder hervor und gibt uns ein Taschentuch, ein Werbegeschenk. Wir schließen den Sarg wieder und nageln ihn anschließend zu. So gelangen wir an den Schlüssel zur Gruft, der an dem großen Grabstein hängt.

### **Westen, Dreads Schiff, Phatt Island, Bibliothek**

Wir gehen an den Katalog und suchen ein Voodoo-Rezeptbuch heraus. Außerdem solltet ihr noch irgendein anderes Buch aussuchen. Es ist egal welches. Denkt daran, euch die beiden Buchtitel zu merken. Bei der Bibliothekarin holen wir die Bücher ab.

### **Westen, Norden, Gouverneurs Wohnhaus**

Sobald das Tor geöffnet wurde, begeben wir uns zum Eingang und betreten das

Haus. An der Treppe steht ein Wächter ( 2 / 2). Da wir ihn belügen, geht er in die Küche, um nach dem Rechten zu sehen.

### **Westen**

Beim Gouverneur tauschen wir das Buch auf seinem Bauch gegen das Buch aus, das wir in der Bücherei mitgenommen haben.

### **Osten, Osten, Osten, Dreads Schiff, Scabb Island, Sumpf, Hütte, Osten**

Die Voodoo-Meisterin fragen wir nach dem Asche-zu-Leben-Pulver (1/ 1/ 3). Leider braucht sie etwas Asche von dem Toten, den wir wiederbeleben wollen, um dieses Pulver herzustellen.

### **Sarg, an Land, Westen, Friedhof**

Mit dem Schlüssel öffnen wir die Gruft. Da hier unzählige Säрге herumliegen, lesen wir das Buch, das wir beim Gouverneur gestohlen haben. In dem Buch steht, was Rapp Scallion sagte bevor er starb. Merkt euch den Satz und sucht nach seinem Sarg. Habt ihr ihn gefunden, so öffnet ihn und nehmt etwas Asche heraus.

### **Norden, Westen, Sumpf, Hütte, Osten**

Mit der Asche alleine kann die Voodoo-Meisterin den Asche-zuLeben-Zauber nicht bewerkstelligen. Leider hat sie eine Zutat aus dem Rezept vergessen. Gut, daß wir das Voodoo-Rezeptbuch aus der Bibliothek mitgenommen haben. Mit dessen Hilfe erhalten wir das belebende Elexier.

### **Sarg, an Land, Westen, Friedhof, Gruft**

Wenn wir das Pulver über die Asche Rapp Scallions streuen, erwecken wir ihn zum Leben. Er hat die Karte zwar bei sich, doch er erwartet dafür eine Dienstleistung von uns. Er gibt uns den Schlüssel zu seiner Hütte, damit wir nachsehen, ob er den Ofen angelassen hat.

### **Norden, Westen, Strand**

Mit Rapps Schlüssel öffnen wir seine Hütte und schalten den Ofen ab.

### **Westen, Westen, Friedhof, Gruft**

Nachdem wir Rapp von seiner Hütte erzählt haben, erhalten wir die letzte Karte. Sobald wir den Sarg wieder geschlossen haben, verlassen wir die Gruft und den Friedhof.

Ein Kurzfilm: Largo behauptet, er habe einen bombensicheren Plan, Guybrush zu fassen. LeChuck gibt Largo noch eine Chance.

### **Woodtick, Wally**

Wir geben dem Kartographen die vier Kartenteile. Bis er sie restauriert hat, sollen wir bei der Voodoo-Meisterin eine Liebesbombe für ihn holen.

### **Osten, Sumpf, Hütte, Osten**

Wir holen für Wally bei der Wahrsagerin die Liebesbombe ( 1 ). Gerade als wir gehen wollen, merkt die Wahrsagerin, daß Wally entführt wurde. Natürlich steckt LeChuck dahinter.

### **Sarg, an Land**

Hier steht eine Kiste, die an LeChuck adressiert ist. Wir öffnen die Kiste und steigen hinein. Dies scheint wohl der beste

Weg zu sein, um in LeChucks Verließ zu kommen.

### Part 3 – LeChucks Festung

Nachdem wir in der Festung angekommen sind, steigt Guybrush aus der Kiste. Wir gehen solange nach Osten, bis uns eine Treppe in eine Passage führt.

#### **Rechter vorderer Tunnel, Osten**

Hier befinden sich die Gefängniszellen. In der unteren wird Wally gefangen gehalten. Durch ein kurzes Gespräch (1/ 1/ 2/ 1 / 1) erfahren wir, daß der Schlüssel für diese Zelle irgendwo in der Nähe sein muß.

#### **Norden, Westen, rechter hinterer Tunnel**

An den Wänden sehen wir verschiedene Knochengebilde. Was sagt das Blatt mit den Versen dazu? In jedem Vers kommen vier Knochenarten vor. Aber auf jedem Bild befinden sich nur drei Knochen. Daraus schließen wir, daß lediglich die ersten drei Knochenarten des Verses von Bedeutung sind, da der letzte Knochen im nächsten Vers wieder vorkommt. So kann das Bild, das ihr finden müßt, z.B. aus einem Rippenknochen bestehen, der an einem Beinknochen befestigt ist. Der Beinknochen ist wiederum an einem Hüftknochen befestigt. Habt ihr das Bild gefunden, so drückt es auf die Seite und tretet durch die Öffnung. Jetzt schaut euch den zweiten Vers an. Na, seht ihr schon das Abbild auf dem Bildschirm? Bild drücken und hindurchschlüpfen. So verfährt ihr mit allen weiteren Versen.

Ist alles gut gegangen, so steht ihr jetzt vor einer großen, verriegelten Tür. Die Schlösser können wir nie öffnen. Drum öffnen wir einfach die große Tür, indem wir die kleine Tür in der Mitte benutzen. Im dahinter liegenden Raum sehen wir den Zellenschlüssel. Sobald wir ihn an uns nehmen, fällt ein Netz herab und wir sind gefangen.

#### **Todeszelle**

LeChuck erklärt uns, wie seine Maschine funktioniert. Die Kerze brennt ein Seil durch. Ist das Seil durchgebrannt, fällt ein Sandsack auf die Schrotflinte, ein Schuß löst sich. Die Schrotkugeln werden über eine Pfanne und zwei Schilder zu einem Ballon gelenkt. Zerplatzt der Ballon, so dreht sich das Rad. Wally und Guybrush werden in einer Säure gebadet. Nach einigen Fragen verschwindet LeChuck und läßt uns allein. Wartet mal bis die Kerze das Seil durchgebrannt hat. Dann gibt es etwas Nettes zu sehen.

Nun müssen wir uns befreien. Zuerst trinken wir mit dem Strohalm von dem grünen Grog, um besser spucken zu können. Wir spucken einmal auf die Pfanne und einmal auf den Schild, der sich rechts neben Guybrush befindet. Spucken wir jetzt auf den gleichen Schild noch einmal, wird die Spucke zur Pfanne geleitet und löscht die Kerze. Es wird schwarz um uns. LeChuck betritt den Todesraum. Er sieht, daß wir geflüchtet sind. Nun gut. Wir stehen immer noch im

Dunkeln. Wir machen Licht mit Hilfe der Streichhölzer. Was ist das : Wir sind in einem Dynamitlager gelandet. Durch das Streichholz entzünden wir den Zündstoff: Eine Detonation ist die Folge.

#### Part 4 - Dinky Island

Der Flug durch die Luft bringt uns genau zu der Insel, auf der "Big Whoop" vergraben wurde. Ein Schild begrüßt uns auf Dinky Island. Nach der etwas rauhen Landung stehen wir erst einmal auf. Im Ozean schwimmt eine Flasche, die wir an uns nehmen. Am großen Stein schlagen wir die Flasche entzwei. Unter dem Destilliergerät steht ein Martini-Glas. Wir nehmen es und füllen es mit Ozeanwasser. Das Salzwasser destillieren wir mit der Maschine. Anschließend begeben wir uns in den Dschungel.

#### **Westen, Norden**

Mit der zerbrochenen Flasche reißen wir das Säckchen auf, das am Baum hängt. Es fällt eine Schachtel mit vertrockneten Keksen heraus. Mit dem destillierten Wasser aus dem Martini-Glas verwandeln wir die Trockenkekse in richtige Kekse. Dann ist Schachtel leer und zwei Kekse wechseln in unseren Besitz.

#### **Osten, Osten, Süden**

Anschließend sprechen wir mit Herman Toottuoot. Wenn ihr mit ihm über Philosophie spricht, müßt ihr ein wenig Geduld haben. Nennt solange irgendwelche Farben bis die Antwort "Alle Farben" kommt. Dann habt ihr sein Rätsel gelöst. Wenn wir das Faß öffnen, finden wir einen weiteren Keks. Ge

nach Osten, bis wir zu einem Dinosaurier kommen. Bei ihm schlagen wir den Weg Richtung Norden ein, bis wir zu einem Haufen Steinen gelangen. Dort folgen wir nur noch den Wegen nach Osten und gelangen zu einem großen "X".

#### **Dschungel, Osten**

Das Seil, das um die Kiste gewickelt ist, nehmen wir an uns. Wir öffnen die Kiste mit der Brechstange und nehmen das Dynamit heraus.

#### **Osten, Osten, Norden, Norden, Osten**

Herman taucht auf. Vorsicht! Sobald Guybrush nach Osten geht, halten wir ihn auf. Sonst muß er den ganzen Weg durch den Dschungel nochmal gehen. Wir graben an der Stelle, an der sich das "X" befindet. Nach kurzer Zeit stoßen wir auf Zementboden. Mit dem letzten Streichholz zünden wir das Dynamit an und sprengen den Boden. Die Explosion erregt Elaines Aufmerksamkeit. Sie will auf Dinky Island nach dem Rechten sehen.

Wir befinden uns in einer Höhle. Auf dem gegenüberliegenden Bergfuß befindet sich der Schatz. Wir befestigen das Seil so an der Brechstange, daß ein Wurfanker daraus wird. Den

Wurfanker werfen wir an die Metallstangen, um so zum Schatz zu gelangen. Sobald wir ihn haben, bricht die einzige Standstelle weg, und wir hängen mit einer Truhe in der rechten Hand an

einem Seil. Schließlich reißt das Seil, und wir stürzen in die Tiefe.

*Das Finale*

### **Der Kampf mit LeChuck**

Es ist stockfinster. In der rechten Bildschirmhälfte befindet sich ein Lichtschalter. Nachdem wir ihn angeschaltet haben, erleben wir unser blaues Wunder. LeChuck ist mit uns in der Kanalisation. Mit seiner Voodoo-Puppe fügt er uns ungeheure Schmerzen zu ( 2 / 3/ 2/ 1/ 1/ 1). Gott sei gedankt, funktioniert die Puppe nicht richtig. Statt uns in eine andere Dimension zu befördern, teleportiert LeChuck uns in einen anderen Raum. Doch was müssen wir hier erfahren! LeChuck ist kein anderer als unserer Bruder.

Jetzt ist es an der Zeit, die Karte der Kanalisation anzusehen. Nach wenigen Minuten taucht LeChuck auf, um uns mit der Voodoo-Puppe in einen anderen Raum zu versetzen. Da es Zufall ist, in welchem Raum man landet, zählen wir die Gegenstände auf, die man sammeln muß, merken uns, wo sie zu finden sind und was man mit ihnen machen muß. Erinnerung euch: Wir müssen eine Voodoo-Puppe von LeChucks erschaffen. Nur mit einer Voodoo-Puppe können wir ihn besiegen. In diesem Teil des Adventures ist Geduld gefragt, da LeChuck manchmal sehr schnell auftaucht.

Im *Lagerraum* findet ihr

- eine Puppe, wenn ihr die untere Kiste öffnet,

- einen Ballon, wenn ihr die mittlere Kiste öffnet. Ihr müßt ihn mit der Heliumflasche aufblasen.

Im *Erste-Hilfe-Raum* findet ihr

- eine Spritze, wenn ihr die Schublade öffnet,
- ein paar Gummihandschuhe, wenn ihr den Mülleimer öffnet. Die müßt ihr ebenfalls mit der Heliumflasche aufblasen.
- zwei Skelette von Guybrushs verstorbenen Eltern. Den Schädel des Vaters nehmt ihr an euch.

Wenn ihr am Grogautomat im Abstellraum den Rückgabeknopf drückt, spuckt er eine Münze aus, die auf den Boden fällt. Sobald LeChuck hereinkommt, bückt er sich nach der Münze. Währenddessen könnt ihr ihm die Unterhose klauen.

Steht LeChuck vor euch, dann gebt ihm Stans Taschentuch. Er schneuzt sich und gibt es an euch zurück.

Aus der zerbrochenen Schatzkiste solltet ihr das Ticket nehmen.

Wenn wir alle Gegenstände haben, gehen wir zum Aufzug. Sobald LeChuck kommt, ziehen wir am Hebel, um ins obere Stockwerk zu gelangen. Durch die aufgeblasenen Handschuhe und den Ballon schafft es der Aufzug; trotz des schweren Schrankes nach oben zu gelangen. Während sich die Türen schließen, bleibt LeChuck mit seinem Bart in den Ritzen hängen. Dabei verliert er einige Barthaare, die wir an uns nehmen. Oben angekommen, öffnen wir die Tür und betreten die Gassen von Melee Island.

Hier fertigen wir die Voodoo-Puppe von LeChuck an. Wir brauchen etwas von seiner Körperflüssigkeit: Dafür nehmen wir das benutzte Taschentuch und stecken es in die Mojo-Tüte. Wir brauchen etwas von seinem Kopf: Dafür nehmen wir die Barthaare und stecken sie in die Mojo-Tüte. Wir brauchen etwas von seiner Kleidung: Dafür nehmen wir die Unterhose und stecken sie in die Tüte. Und wir brauchen noch etwas von seinem Tod: Dafür nehmen wir den Schädel von Guybrushs und LeChucks Vater und stecken

ihn in die Tüte. Zum Schluß kommt die Puppe hinzu, und in Sekundenschnelle haben wir ein tödliches Werkzeug geschaffen: Eine VoodooPuppe, die wie LeChuck aussieht. Damit betreten wir den Aufzug und benutzen den Schalter, um in die untere Etage zu gelangen. Sobald LeChuck auftaucht, benutzt ihr die Spritze mit der Voodoo-Puppe. Verläßt er den Raum, so folgen wir ihm. Und damit wäre der Lösungsweg für Fortgeschrittene beendet.

## *Monkey Island II: Le Chuck's Revenge Für Anfänger*

### *Part 1 - Das Largo Embargo*

#### **Woodtick**

Am Eingang der Stadt befindet sich ein Schild, das uns willkommen heißt. Wenn wir versuchen, das Schild zu "nehmen", reißen wir die Schaufel ab. Damit haben wir unseren ersten Gegenstand. Sobald wir die Brücke betreten, kommt uns ein kleiner, schmaler Kerl entgegen. Es ist Largo LaGrande. Er verlangt einen Brückenzoll. Wir müssen ihm unser gesamtes Vermögen überreichen. Daher ist es egal, was wir ihm sagen (z.B. 4/ 1). Danach verschwindet er.

#### **Osten, Strand**

Weiter rechts treffen wir auf die Piraten Fink und Bert. Wir plaudern ein wenig mit ihnen (1/ 1/ 1/ 1/ 3/ 1/ 1/ 1/ 1/ 4/ 1/ 1/ 2). Wir erfahren, daß Largo die

ganze Stadt unter Kontrolle hat. Deswegen konnte er uns das Geld abnehmen. Mit Logo werden wir noch einige Schwierigkeiten bekommen.

#### **Westen, Sumpf**

Ein Schild: hier ist das Haus Mojo. Mit dem Sarg rudern wir nach Osten bis zur Hütte. Hier treffen wir die Voodoo-Meisterin. Im Gespräch erfahren wir (2/ 2/ 3/ 2/ 2/ 2), daß sie uns eine Voodoo-Puppe von Largo anfertigen kann. Dafür braucht sie etwas von Largos Kopf, etwas von Largos Körperflüssigkeit, etwas von Largos Kleidung und etwas von Largos Tod. Damit wir uns alles merken können, gibt sie uns einen Notizzettel. Danach steigen wir in den Sarg und rudern ans Ufer zurück.

#### **Westen, Friedhof**

Wir gehen durch das Tor zu den hinteren Gräbern. Wenn wir uns den höchst gelegenen Grabstein anschauen, erfahren wir, daß hier der Großvater von LaGrande begraben wurde. Mit der Schaufel graben wir einen Knochen aus. Damit haben wir den ersten Gegenstand

der Liste. Mit dem Knochen gehen wir zurück zum Friedhof.

### **Westen, Woodtick**

Wir begeben uns in das zweite Schiff oben rechts. Wir sprechen mit Wally, dem Kartograph (2/ 1/ 1/ 1/ 1/ 1/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1/ 1/ 3/ 3/ 1/ 1/ 2/ 1/ 1/ 1). Dabei erfahren wir, daß es eine Schatzkarte von Big Whoop gibt, die in vier Teile zerrissen wurde und nun im Besitz von vier Leuten ist. Außerdem zeichnet Wally nicht nur Karten, er restauriert sie auch. Bevor wir gehen, nehmen wir noch ein weißes Blatt Papier mit, das sich im Süden des Raums befindet.

### **Westen**

Auf dem unteren Schiff schauen wir uns die zwei Schilder aufmerksam an. In der Bar wird ein Koch gesucht. Wir betreten die Bar. Wir wenden uns an den Wirt und fragen ihn, wie das Geschäft läuft ( 1 ). Kurze Zeit später taucht Largo auf und verlangt vom Wirt das gesamte Geld und ein grünes Getränk. Nachdem er an die Wand gespuckt hat, verläßt er die Bar.

Mit dem weißen Papier nehmen wir die Spucke von der Wand. Damit haben wir einen weiteren Gegenstand der Liste. Jetzt

sprechen wir den Wirt an und fragen nach einem Job (1/ 3/ 1). Wir erhalten 420 Goldstücke als Lohn und betreten die Küche, die wir sofort durch das Fenster wieder verlassen. Danach gehen wir zu dem hellerleuchteten Schiff, das sich links neben Wallys Schiff befindet. Wir sprechen mit den Männern ohne Moral ( 2 / 3/ 3/ 1/ 2/ 2/ 2/ 1/ 2/ 1/ 1/ 2/ 1/ 2 / 1). Für den Piraten mit dem Holzbein sollen wir eine Holzpolitur kaufen, damit wir sein Holzbein säubern können. Da wir kein Geld besitzen, überreicht er uns ein Goldstück.

### **Süden**

Jetzt betreten wir das Schiff, das rechts neben Wallys liegt. Wir sprechen den Schreiner an (Z 2/ 1/ 1/ 1/ 1). Für das Goldstück erhalten wir die Holzpolitur. Außerdem nehmen wir Hammer und Nägel mit, die sich an der nördlichen Wand befinden.

### **Westen**

Nun gehen wir zu dem Schiff, das ganz links im Hafen liegt. Wir lösen das Seil des Alligators. Er verläßt blitzschnell das Schiff. Der Wirt folgt dem Alligator, um ihn wieder einzufangen. Sofort gehen wir in das Zimmer, nehmen die Perücke vom Nachttisch und das Hemd vom Bett. Mit diesen Sachen besitzen wir alle Gegenstände, die auf der Liste stehen.

### **Osten, Norden, Osten, Sumpf, Hütte, Osten**

Die Voodoo-Meisterin fertigt aus vier Gegenständen eine VoodooPuppe und gibt uns ein paar Nadeln dazu (2/ 1/ 1/ 1/ 1). Der VoodooZauber funktioniert allerdings nur in unmittelbarer Nähe des Opfers.

### **Sarg, an Land, Westen, Woodtick, Hotel, Zimmer**

Largo befindet sich in seinem Zimmer, wir stechen die Nadeln in die Puppe. Dadurch zwingen wir ihn, Scabb Island zu verlassen. Leider spielt Guybrush vor Largo den großen Mann: er zeigt ihm den Bart von LeChuck. Largo nimmt sich den Bart und schwört, LeChuck damit wieder ins Leben zurückzuholen. Largo verläßt das Zimmer und wir suchen die Zauberin in ihrer Hütte auf. Sie weiß bereits von Largos Tat. Auf unsere Frage, ob sie uns helfen kann (1), teilt sie uns mit, daß wir "Big Whoop" finden müssen. Nur dann können wir LeChuck besiegen. Sie überreicht uns ein Buch über den legendären Schatz.

Neugierig blättern wir darin herum. Wie Wally schon sagte, teilten sich vier Menschen die Schatzkarte und trennten sich: Rapp Scallion (Scabb Island), Young Lindy (Booty Island), Rogers (Phatt Island) und die Gouverneurin Elaine Marley (Booty Island). Außerdem erfahren wir, daß die Insel, auf der "Big Whoop" vergraben wurde, Dinky Island heißt.

### **Sarg; an Land, Westen, Anlegestelle, Dreads Schiff**

Kapitän Dread nimmt uns für 20 Goldstücke auf seinem Schiff mit (2/ 1).

### *Part 2 - Die Vier Kartenteile*

Ein Kurzfilm: LeChuck lebt. Er beauftragt Largo, Guybrush zu finden, bevor er die Karte von "Big Whoop" gefunden hat.

Dread gibt uns eine Karte, auf der die drei Inseln Scabb, Booty und Phatt abgebildet sind. Auf dieser Karte zeigen wir Dread, wohin wir wollen ( 1 ).

### **Booty Island**

Wir öffnen die Tür des linken Gebäudes und betreten das Geschäft. Im Gespräch ( 1 ) loben wir das Aussehen des Ladens. Das erste Kartenstück kauen wir hier für 100 Goldstücke. Danach verlassen wir das Geschäft.

### **Dreads Schitt; Phatt Island**

Kurzfilm: Largo teilt LeChuck mit, daß Guybrush die erste Karte gefunden hat. LeChuck fordert ihn auf, Guybrush zur Strecke zu bringen. Wir bemerken leider zu spät, daß wir auf dieser Insel als Verbrecher gesucht werden. Der Wächter nimmt uns mit zum Gouverneur (2/ 1). Wir erfahren, daß LeChuck wieder lebt. Guybrush nimmt die Nachricht voller Entsetzen auf (3/ 2/ 5/ 2/ 2/ 2). Danach werden wir ins Gefängnis geworfen. Unter der Matratze befindet sich ein Stock. Mit dem Stock holen wir aus der Zelle nebenan den Beinknochen. Nachdem wir den Knochen aufgehoben haben, geben wir ihn dem Hund, der die Schlüssel bewacht. Den Hund sind wir los. Wir nehmen die



Schlüsse( und öffnen die Zelle. Aus dem Schrank nehmen wir den manilafarbenen Briefumschlag. Sobald wir ihn geöffnet haben, haben wir unsere Ausrüstung wieder. Wir verlassen das Gefängnis.

Wir gehen zu der Sackgasse, die sich vor der Bücherei befindet. Wir sprechen den Croupier auf Informationen über die Zahlen eines Glückspiels an (2/ 3/ 3/ 1 / 1/ 1). So erhalten wir unseren ersten Gewinn: 6U Goldstücke. Durch ein weiteres Gespräch ( 1/ 11 1 ) gewinnen wir eine Einladung für die Party in Marleys Haus. Wir verlassen den Händler.

### **Dreads Schitt; Booty Island**

Wir begeben uns in das erste Haus von rechts und sprechen den Kostümverleiher an (11 4). Wenn wir ihm die Einladung zeigen, bekommen wir ein Kostüm. Wir nehmen das Kleid und verlassen das Geschäft. Wir gehen solange nach Westen, bis wir auf die Übersichtskarte von Booty Island kommen.

### **Schmaler Weg**

Vor uns steht nicht LeChuck, sondern ein verkleideter Partygast (t/t/1). Dank Einladung und Kostüm werden wir durchgelassen. Wir gehen solange nach Osten, bis wir das Haus von Marley erreichen. Nachdem wir die Tür geöffnet haben, betreten wir den Festsaal. An der linken Wand hängt die zweite Karte an einem Brett. Mit der Karte in der 1'aschc; verlassen wir den kaum. Doch der Hund erkennt den Geruch der Karte. und macht

den Gärtner auf uns aufmerksam (3/ 1). Wir werden zu Elaine gebracht (2/ 1/ 1 / 3/ 3/ 31 3/ 2). Sie denkt, Guybrush sei nur wegen der Karte gekommen und wirft die Karte aus dem Fenster.

### **Norden**

Die Karte liegt auf dein Boden. Bevor sie wegfliegen kann, heben wir sie schnell auf. Jetzt sind wir im Besitz der zweiten Karte.

### **Süden, Osten, Dreads Schiff, Phatt Island**

Ein Kurzfilm: LeChuck erfährt von Largo, daß Guybrush die zweite Karte gefunden hat. Noch hat LeChuck ein Einsehen mit Largo.

### **Westen bis zur Übersichtskarte, Wasserfall**

Wir klettern durch das Loch.

### **Westen, Westen, Westen**

Wir sind am Strand und erklimmen den Hügel zur Hütte. Durch die Tür betreten wir den Kaum. Wir öffnen die Falltür und gelangen in einen geheimen Raum. Hier sitzt ein Skelett in einer Badewanne und hält die dritte Karte für uns bereit. Wir nehmen die Karte und verlassen den Raum durch ein Loch in der Wand.

### **Weg, Dreads Schitt; Booty Island**

Ein Kurzfilm: LeChuck ist außer sich vor Wut, denn Largo konnte Guybrush nicht daran hindern, die dritte Karte in seinen Besitz zu bringen.

Rechts neben dem Kostümverleih ist ein Geschäft: hier verkauft Stan Särge. Leider

müssen wir sein Gerede ertragen (3/ 3 / 2/ 3l Z/ 1/ 2/ 1). Er wird uns einen Sarg zeigen. Sobald er in den Sarg gestiegen ist, schließen wir ihn. Stan kommt sofort wieder hervor und gibt uns ein Taschentuch als Werbegeschenk. Wir schließen den Sarg schnell wieder und nageln ihn zu. Damit kommen wir an den Schlüssel zur Gruft, der am großen Grabstein hängt.

### **Westen, Dreads Schitt; Scabb Island, Friedhof**

Mit dem Schlüssel öffnen wir die Gruft. Hier stehen einige Säрге. Wir öffnen den Sarg von Rapp Scallion. Er hat die letzte Karte. Wir nehmen sie an uns.

### **Norden, Westen**

Ein Kurzfilm: LeChuck gibt Largo eine letzte Chance.

### **Woodtick, Wally**

Wir geben Wally die vier Kartenteile. Bis er sie restauriert hat, sollen wir für ihn bei der Voodoo-Meisterin eine Liebesbombe abholen.

### **Osten, Sumpft; Hütte, Osten**

Bei der Wahrsagerin holen wir die Liebesbombe ab. Als wir gehen wollen, merkt die Wahrsagerin, daß Wally entführt wurde. Niemand anders als LeChuck steckt dahinter.

### **Sarg, An Land**

Hier steht auf' einmal eine Kiste, die an LeChuck adressiert ist. Wir öffnen die Kiste und steigere hinein. Es scheint der

beste Weg zu sein, um in LeChucks Verließ zu kommen.

### *Part 3 - LeChucks Festung*

Wir steigen aus der Kiste, sobald wir in der Festung angekommen sind. Wir gehen solange nach Osten, bis uns eine Treppe in eine Passage führt.

### **Rechter vorderen Tunnel, Osten**

Hier befinden sich die Gefängniszellen. In der unteren ist Wally gefangen. Im Gespräch (1/ 1/ 2/ 1/ 1) erfahren wir, daß der Schlüssel für diese Zelle in der Nähe sein muß.

### **Norden, Westen, rechter hinterer Tunnel, Osten**

Nun stehen wir vor einer großen verriegelten Tür. Die Schlösser können wir nie öffnen. Daher öffnen wir die kleine Tür, die sich in der Mitte betender. im dahinterliegenden Raum sehen wir einen großen Zellschlüssel, Sobald wir ihn nehmen, fällt ein Netz herab und wir sind gefangen.

### **Todeszelle**

LeChuck erklärt uns den Sinn der Folterkammer: Eine Kerze brennt ein Seil durch, worauf der Sandsack auf eine Schrotflinte fällt. Ein Schuß löst sich. Die Schrotkugeln werden über eine Pfanne und zwei Schilder zu einem Ballon geführt. Zerplatzt der Ballon, so dreht sich das Rad. Wally und Guybrush werden in Säure gebadet. Nach einigen sinnlosen Fragen läßt uns LeChuck alleine. Wenn ihr wartet, bis die Kerze das Seil

durchgebrannt hat, gibt es etwas Nettes zu sehen. Wir fragen Wally, ob er nicht weiß, wie wir uns befreien könnten. Er hat eine Idee. Leider müssen wir die Augen schließen. LeChuck betritt die Folterkammer und sieht, daß wir geflüchtet sind. Wir stehen immer noch im Dunkeln. Mit den Streichhölzern machen wir Licht. Was ist das? Wir sind in einem Dynamitlager gelandet. Es folgt eine Explosion.

#### *Part 4 - Dinky Island*

Wir erwachen auf der Insel, auf welcher der sagenhafte Schatz vergaben wurde. Ein Schild heißt uns auf Dinky Island willkommen. Nach der etwas rauhen Landung stehen wir erst einmal wieder auf. Wir sprechen mit Herman Toothroot. Beim Philosophieren müßt ihr ein wenig Geduld haben. Gebt solange die verschiedensten Farben an, bis die Antwort "Alle Farben" kommt. Dann habt ihr sein Rätsel gelöst.

Im Faß finden wir drei Kekse, die wir an uns nehmen. Geben wir dem Papagei alle drei Kekse, so erhalten wir die komplette Wegbeschreibung bis zum Schatz. Am Teich müssen wir solange nach Osten gehen, bis wir zu einem Dinosaurier kommen. Hier müssen wir den Weg nach Norden einschlagen, bis wir zu einem Steinhaufen gelangen. Dort folgen wir dem Weg nach Osten und gelangen zu einem großen "X". Bevor wir uns auf den Weg

machen, nehmen wir noch die Brechstange mit, die im Sand liegt.

#### **Dschungel, Osten**

Das Seil, mit dem die Kiste umwickelt ist, nehmen wir mit. Die zugenaagelte Kiste öffnen wir mit der Brechstange. Wir nehmen das Dynamit heraus.

#### **Osten, Osten, Norden, Norden, Osten**

Beim "X" taucht Herman auf. Vorsicht! Sobald Guybrush nach Osten gehen will, halten wir ihn auf. Nun graben wir an der Stelle, wo sich das "X" befindet. Nach kurzer Zeit stoßen wir auf Zementboden. Mit dem letzten Streichholz zünden wir das Dynamit an und sprengen den Boden.

Die Explosion erregt Elaines Aufmerksamkeit. Sie will auf Dinky Island nach dem Rechten sehen.

Nun befinden wir uns in einer Höhle. Auf dem gegenüberliegenden Bergfuß ist der Schatz. Wir befestigen das Seil so an der Brechstange, daß wir einen Wurfanker haben. Diesen Wurfanker werfen wir an die Metallstangen, um zum Schatz zu gelangen. Sobald wir den Schatz haben, brechen die Standstellen weg und wir hängen mit einer Truhe in der rechten Hand an einem Seil. Leider reißt im letzten Moment das Seil und wir stürzen in die Tiefe.

#### *Das Finale*

#### **Der Kampf mit LeChuck**

Es ist stockfinster. Wie gut, daß sich in der rechten Bildschirmhälfte

ein Lichtschalter befindet. Nachdem wir das Licht angeschaltet haben, erleben wir unser blaues Wunder. LeChuck ist ebenfalls in der Kanalisation. Mit einer Voodoo-Puppe fügt er uns ungeheure Schmerzen zu (2/ 3/ 2/ 1/ 1/ 1). Zum Glück funktioniert die Puppe nicht richtig. Statt uns in eine andere Dimension zu schicken, teleportiert uns LeChuck lediglich in einen anderen Raum. Doch was müssen wir erfahren! LeChuck ist kein anderer als unserer Bruder.

Schaut euch die Karte der Kanalisation genau an, denn nach wenigen Minuten wird LeChuck immer aufs Neue auftauchen, um euch in einen anderen Raum zu versetzen. Da es vom Zufall abhängt, in welchem Raum ihr landet, zählt hier die Gegenstände auf, die ihr sammeln müßt, merkt euch, wo sie zu finden sind und was ihr mit ihnen macht. Wichtig ist dabei nur eins: Wir müssen eine Voodoo-Puppe erschaffen, die LeChucks Ebenbild ist. Nur mit ihr können wir ihn besiegen. Bei diesem Teil des Adventures ist viel Geduld gefragt, da LeChuck manchmal sehr schnell auftaucht.

Im *Lagerraum* findet ihr

- eine Puppe, wenn ihr die untere Kiste öffnet,
- einen Ballon, wenn ihr die mittlere Kiste öffnet. Ihn könnt ihr mit der Heliumflasche aufblasen.

Im *Erste-Hilfe-Raum* findet ihr

- eine Spritze, wenn ihr die Schublade öffnet,
- ein paar Gummihandschuhe, wenn ihr den Mülleimer öffnet. Die Gummihandschuhe könnt ihr ebenfalls mit der Heliumflasche aufblasen.
- die Skelette von Guybrushs verstorbenen Eltern. Den Schädel des Vaters könnt ihr nehmen.

Wenn ihr am Grogautomaten im Abstellraum den Rückgabeknopf drückt, spuckt er eine Münze aus, die auf den Boden fällt. Wenn LeChuck den Raum betritt, bückt er sich nach dieser Münze. Währenddessen könnt ihr ihm die Unterhose klauen.

Wenn LeChuck vor euch steht, gebt ihm das Taschentuch von Stan. Er schneuzt sich und gibt es an euch zurück.

Aus der zerbrochenen Schatzkiste nehmt ihr das Ticket.

Wenn ihr alles erledigt habt, geht zum Aufzug. Sobald LeChuck kommt, ziehen wir an einem Hebel, um ins obere Stockwerk zu gelangen. Dank der aufgeblasenen Handschuhe und des Ballons schafft es der Aufzug, trotz des schweren Schrankes nach oben zu gelangen. Während sich die Türen schließen, bleibt LeChuck mit dem Bart in den Ritzen hängen. Dabei verliert er einige Barthaare, die wir an uns nehmen. Oben angekommen, öffnen wir die Tür und betreten die Gassen von Melee Island.

Hier fertigen wir die Voodoo-Puppe an. Dazu brauchen wir etwas von seiner

Körperflüssigkeit. Wir verwenden das benutzte Taschentuch und stecken es in die Mojo-Tüte. Wir brauchen etwas von seinem Kopf: Dafür nehmen wir die Barthaare und stecken sie in die Tüte. Wir brauchen etwas von seiner Kleidung: Dafür nehmen wir die Unterhose und stecken sie ebenfalls in die Tüte. Und wir brauchen etwas von seinem Tod: Dafür nehmen wir den Schädel von Guybrushs und LeChucks Vater und stecken ihn in die Tüte. Zu guter Letzt kommt noch die Puppe hinzu. In Sekundenschnelle haben wir ein tödliches Werkzeug erschaffen: Eine Voodoo-Puppe, die aussieht wie LeChuck. Nun gehen wir wieder in den Aufzug und drücken den Schalter, um in die untere Etage zu gelangen. Sobald LeChuck auftaucht, benutzt ihr die Spritze mit der Voodoo-Puppe. Verläßt er den Raum, folgt ihr ihm. Dann wäre auch Monkey Island 2 geschafft...