

Bestseller Games

REND

Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,-

Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 7
DM 9,99
SFr 9,90
öS 78,-
Lfr 198,-

9,99
DM

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



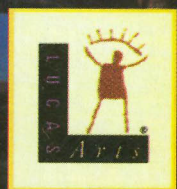
Komplette Lösung vom Spieleprofi Frank Heidak



UNEINGESCHRÄNKTE DEUTSCHE ORIGINAL-VERSION DIREKT VON CD-ROM SPIELBAR

PEARL

Original-Produkt von LUCAS ARTS ENTERTAINMENT - Lizenziert von SOFTGOLD Computerspiele GmbH



MONKEY ISLAND 2: Vollversion auf der CD!



LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

Monkey Island 2 - LeChuck's Revenge

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Monkey Island 2 ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Softgold Computerspiele GmbH*, lizenziert an Pearl Agency zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Softgold Computerspiele GmbH** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold Computerspiele GmbH** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
- 2 Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
- 3 Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die Verlagsadresse (s. Impressum). Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Monkey Island 2** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheines ein.

Abgesandt am: .. **1 9**

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Monkey Island 2** mit dem Kauf der Zeitschrift „Bestseller Games“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Computer: 386 486 Pentium
Speicher: 4 MB 8 MB 16 MB (oder mehr)
Betriebssystem: DOS Win 3.1 Win 95 OS/2
Peripherie: Soundkarte Modem Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ja nein

Vor- und Zuname

Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein oder eine Fotokopie an die Verlagsadresse (s. Impressum)

Bestseller Games 7

NACHDRUCK

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert



Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM *START* eingeben

Systemanforderungen und Installation

- AT386SX mit 2 MB RAM
- 560 KB freien Arbeitsspeicher
- etwa 1 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- eine Maus
- eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

MONKEY ISLAND 2 läuft direkt von der CD-ROM und benötigt daher kaum Speicherplatz auf der Festplatte. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis an, in dem es Spielstände und Konfiguration speichert. Auf Seite sieben erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.



Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *INSTALL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um *MONKEY ISLAND 2* oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [RETURN].

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist das allerdings nicht möglich, weil die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder weil sie zuerst auf der Festplatte installiert werden müssen. Der Starter wird Sie durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog

DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINKAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.



Die Sounduntermalung beim Öffnen und Schließen des Windowskatalogs läßt sich durch einen Druck auf die [ESCAPE]-Taste abbrechen. ■

Inhalt

Einleitung		CPS-Lösungspläne	31
Blitzstart	3	Kopierschutzrad	35
Utility			
Titel		ATSLOW - Problemlösung für Monkey 1	
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge		Hast Du Töne?	32
Spielanleitung: Mein ist die Rache	4	Verschiedenes	
Schnelleinstieg: Leinen los	7	Lizenzkunde	2
CPS-Komplettlösung		Impressum	3
1. Lösungsweg für Fortgeschrittene	20	CD-ROM-Cover	33
2. Lösungsweg für Anfänger	28		

Impressum

MONKEY ISLAND 2 - Zweitaufgabe

Redaktion:

Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt)

Mitarbeiter:

Eveline Lehmann

Layout und Satz:

Peter Haak, Patrick Gutmann

Titel

Michael H. Sichter

Verlag:

TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen Tel.: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:

TREND-Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH

Michael Denzer

Am Kalischacht 4, 79426 Buggingen Tel.: (07631) 360-113 Fax: (07631) 360-449

Außendienst: Büro West Jägerstr. 23, 46149 Oberhausen
Tel.: (0208) 6441 10 Fax: (0208) 6443 67

Erscheinungsweise:

bis zu 6 Ausgaben pro Jahr Verbreitete Auflage: 60.000 Ex.

Belichtung:

Style of the Arts, Heitersheim

Druck: MARCO

Verkaufspreis

(inkl. 15% MwSt.): DM 9,99

Abo-Preis

(6 Ausgaben, inkl. Versandkosten): DM 55,90

Bankverbindung:

Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.





Einleitung



Im Jahre 1990 sorgte ein unerfahrener junger Pirat mit dem wunderlichen Namen Guybrush Threepwood für Furore. Von LucasArts zum Glücksritter ernannt, war der unbekümmerte Draufgänger ausgezogen, einer fidelen Geisterbande das Handwerk zu legen. Doch schon wenige Jahre nach seinem spektakulären Sieg über den Geisterkapitän LeChuck drohte das Leben des jungen Heißsporns in Monotonie und Langeweile zu erstickten.

So kehrte Guybrush Threepwood anno 1992 in die Adventure-Welt zurück, und mit ihm der skrupellose Geisterkapitän LeChuck – machtbesessener, grausamer und rachsüchtiger denn je. Binnen Wochenfrist eroberte das schlagkräftige Duo die Spielerherzen in aller Welt. Nach dem Erfolg von THE SECRET OF MONKEY ISLAND landete LucasArts dank der bewährten Entwicklungsarbeit Ron Gilberts mit dem zweiten Teil der morbiden Piratensaga einen weiteren Coup. LECHUCK'S REVENGE bescherte den begeisterten Fans außer Nervenkitzel und Rätselraten ein Wiedersehen mit alten Bekannten. Neben Elaine Marley, der Wahrsagerin, und den Männern ohne Moral war auch Stan, der Gebrauchtschiffhändler, wieder mit von der Partie.





Gemessen am Alter und den heutigen Standards ist das exotische Piratenabenteuer ein wahrer Methusalem: „Pixelgrafik“ werden Technikfreaks daher verächtlich durch die Zähne zischen – keine spektakuläre neue Technik, keine digitalisierten Filmsequenzen à la Wing Commander III, und die Dialoge nicht einmal vertont – pfui Teufel! Doch selbst vier Jahre nach seiner Entstehung stellt LECHUCK'S REVENGE noch immer etliche seiner lieblos dahinprogrammierten Adventuregenossen mit Leichtigkeit in den Schatten. Die ironische Geschichte vom unbedarften Abenteuerer hat auch 1996 nichts an Reiz und Spannung eingebüßt.

Wer befürchtet, einer angestaubten Computerrealität mit Phantasie auf die Sprünge helfen zu müssen, befindet sich auf dem Holzweg. Der wahre Kenner genießt (ab AT 286!) und schweigt.

Der Zahn der Zeit konnte der Handlung, den Dialogen und den mit viel Liebe zum Detail gestalteten Landschaften und Figuren nichts anhaben. LucasArts bietet den gewohnt hohen Standard. Die Animationen sind technisch einwandfrei, die Musik paßt sich der Stimmung der Bilder an – von unheimlich-mysteriös über bedrohlich bis fröhlich-beschwingt, gar ausgelassen reicht die Klangpalette. So begleiten den Helden bei seinen Abenteuern fröh-

liche Calypso-, Samba- und Reggae-Klänge, auch Jazz- und Rock-and-Roll-Musik ist zu hören. In ihren besten Momenten erinnert die Musik an Slapstickszenen alter Chaplin-Filme. Die naturalistische Wiedergabe der Geräusche, die beim Spucken und Rülpsen der Helden aus den Lautsprechern erklingen, mögen den einen vor Scham erröten, den andern hämisch grinsen lassen. An der Komplexität der anspruchsvollen Rätsel können sich auch gestandene Adventure-Spieler noch heute die Zähne ausbeißen. Nicht umsonst haben Sie die Wahl zwischen Anfänger- und Fortgeschrittenmodus (beachten Sie hierzu den Tip auf Seite 8).





Einleitung

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF...

Malerische Hafenstädtchen, geheimnisumwitterte Schlösser, unheimliche Sümpfe, verborgene Höhlen und prachtvolle Paläste bilden den Rahmen der mit viel Exotik und noch mehr Gespenstern angereicherten Geschichte. Auf der Suche nach Ruhm und Ehre gilt es, in der Rolle des um wenige Jahre gealterten Guybrush Threepwood der Strauchdiebe, Halunken, Wegelagerer und Gespenster Herr zu werden, kurz: neue Abenteuer zu bestehen.

Bei Spielbeginn befindet sich der tollkühne Draufgänger jedoch in einer eher mißlichen Lage. Über einem gähnenden Abgrund schaukelt Guybrush hilflos an einem Seil, mit der Rechten hält er eine altertümlich anmutende Truhe fest umklammert. Rettung naht in Gestalt Elaines. Doch zu unserem großen Erstaunen zeigt sich die Liebe seines Lebens alles andere als hilfsbereit. Noch ohne Einfluß auf das Spielgeschehen, müssen wir verblüfft feststellen, daß ihr Interesse einzig einer Rechtfertigung und keineswegs dem baumelnden Geliebten gilt. Was ist geschehen? Wie konnte es soweit kommen?

Ganz offensichtlich ist es jetzt höchste Zeit, die Maus zu ergreifen, das graue Alltagsgewand gegen Stulpenstiefel und einen blauen Rock mit roten Litzen einzutauschen und in der Rolle Guybrushs in das Abenteuerleben einzutauchen. Mit einem beherzten Mausklick schreiten Sie an der Seite des gestandenen Piraten zu neuen Heldentaten!

Nur wenige Augenblicke später finden Sie sich an den Strand von Scabb Island versetzt, einer kleinen Insel inmitten der Karibik: keine



Palmen, keine Spur von Idylle oder Romantik. Noch sind Ihnen die örtlichen Gegebenheiten nicht vertraut. So begeben Sie sich auf Erkundungstour und gelangen zum Lageplan der Insel. Der Blick aus der Vogelperspektive bringt Ordnung in die Gedanken. LeChuck, der einstige Rivale, ist tot, Ruhm und Ansehen vergangener Tage sind verblaßt. Was also stünde einem modernen Freibeuter mit Profilneurose besser zu Gesicht, als „Big Whoop“, den größten Schatz aller Zeiten, zu heben und dem allmählich verblassenden Heldenmythos wieder auf die Sprünge zu helfen?

Doch niemand weiß, wo das Gold des sagenhaften Big Whoop

Fortsetzung S. 10

TIP

Sie müssen sich gleich beim Spielstart entscheiden, ob Sie als Anfänger oder als Fortgeschrittener spielen wollen. Das Originalhandbuch empfiehlt, zunächst mit der einfacheren Variante zu beginnen. Diesem Rat schließen wir uns an, sofern Sie zu den ehrlichen Naturen gehören, für die Schummeln nicht in Frage kommt. Wer hier weniger Hemmungen verspürt, kann sich auf die abgedruckte CPS-Komplettlösung verlassen und gleich mit dem höheren Schwierigkeitsgrad beginnen. Da die Lösung beide Wege umfaßt, ist die Wahl eher eine Frage der Zeit, die man mit dem Spiel verbringen will.

ACHTUNG

Zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden lassen sich die Spielstände nicht austauschen. Wenn Sie also einen Spielstand des Anfängermodus laden, während das Spiel im Fortgeschrittenenmodus läuft, wechseln Sie automatisch in den Anfängermodus.





Leinen los

Spielstart

Wenn Sie MONKEY ISLAND nicht aus dem Starter aufrufen wollen, etwa um Arbeitsspeicher zu sparen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

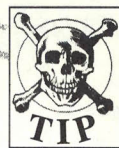
1 Direkt von der CD-ROM: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben im Hauptverzeichnis *MI2* ein. Beim ersten Aufruf fragt das Installationsprogramm nach Laufwerk und Verzeichnis für die Speicherung der Spielstände. Übernehmen Sie die Vorgaben (C: und *MI2SAVES*), um Tippfehler und Fehleingaben zu vermeiden!

2 Festplatteninstallation: Wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Legen Sie Laufwerk und Verzeichnis fest, in das die Programmdateien kopiert werden sollen. Nach der Installation wechseln Sie in dieses Verzeichnis und geben *MONKEY2* ein. Das Programm belegt ca. 10 MB auf der Festplatte.

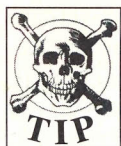
a	Adlib oder PC-Soundman
s	Soundblaster
r	Roland (LAPC-1)
i	PC-Lautsprecher
mo	Mauskontrolle
j	Joystickkontrolle
k	Tastaturkontrolle

MONKEY ISLAND mit Soundblasterunterstützung und Joystickkontrolle zu starten, geben Sie ein: *MI2 s j* (von der Festplatte: *MONKEY2 s j*).

Soundprobleme machen sich schon vor dem eigentlichen Spiel bemerkbar. Die Kopierschutzabfrage muß ratternd klicken, das Intro ist mit Musik unterlegt. Manchmal bleibt auch einfach der Bildschirm schwarz, und der Rechner „hängt“.



Experimente mit den Parametern lohnen sich, es wäre schade um die schöne Musik!



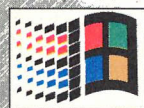
Der einzige Grund, MONKEY ISLAND 2 auf der Festplatte zu installieren, ist Mangel an Arbeitsspeicher. Nach der Installation können die CD-ROM-Treiber deaktiviert werden; die eindeutig bessere Lösung ist aber die Optimierung Ihrer Startdateien (*AUTOEXEC.BAT* und *CONFIG.SYS*) – ziehen Sie das DOS-Handbuch oder kundige Bekannte zu Rate!



MONKEY ISLAND ist sehr bescheiden, was den verfügbaren Arbeitsspeicher angeht. Im Test gab es sich schon mit 500 KB zufrieden, im Normalfall sollten Sie ihm aber etwas mehr gönnen! Wenn der Speicher knapp wird, verlangsamt sich der Spielablauf und die Meldung „Memory low – swapping data to disk“ erscheint für kurze Zeit auf dem Schirm. Um den endgültigen Absturz zu vermeiden, sollten Sie das Spiel jetzt beenden (Spielstand speichern!), mehr Speicher freiräumen und neu beginnen. Wie Sie mehr konventionellen Arbeitsspeicher erhalten, erfahren Sie im DOS-Handbuch; falls Sie MONKEY aus dem Starter aufgerufen haben, sollten Sie es direkt von der Kommandozeile versuchen.

Konfiguration

Beim Programmstart konfiguriert sich das Spiel selbstständig. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger läuft MONKEY ISLAND 2 auch auf Pentium-Maschinen tadellos. Dennoch kann es zu Problemen kommen, wenn die Soundkarte nicht korrekt erkannt wird. In diesem Fall müssen Sie die automatische Konfiguration umgehen. Gehen Sie dazu vor wie oben beschrieben, ergänzen aber den Startbefehl durch einen der folgenden Parameter:



Versuchen Sie nicht, MONKEY ISLAND unter Windows 3.1 oder 3.11 zu spielen – das geht selten gut!

Die Parameter lassen sich auch kombinieren. Um also

Unter Windows 95 läßt sich das Spiel auf alle verfüg-





Schnelleinstieg



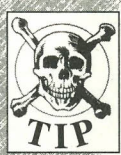
baren Arten problemlos starten, vorausgesetzt, das System ist richtig konfiguriert und die Soundkarte funktioniert auch im DOS-Fenster: Doppelklick auf MIZ.BAT im Hauptverzeichnis, Start im DOS-Fenster oder über *Programm ausführen* im START-Menü. Erfahrungsgemäß reagiert das Programm unter Windows 95 besonders häufig mit einem schwarzen Bildschirm auf Soundprobleme. Beenden Sie es in diesem Fall auf die harte Tour (STRG-ALT-ENTF), und versuchen Sie es mit einem der Startparameter.

Kopierschutz: Schwarze Magie



Schon vor dem eigentlichen Spiel gibt LECHUCK'S REVENGE das erste Rätsel auf. Um es lösen zu können, benötigen Sie die *Dial-An-Ingredient-Scheibe* von der hinteren Umschlagseite. Dort steht auch, wie Sie die Scheibe zusammenbauen.

Nach der kleinen Bastelarbeit können Sie die Kopierschutzabfrage lösen: Gefragt ist die Rezeptur einer Voodoo-Mahlzeit. Drehen Sie die beiden Scheiben so lange, bis die gezeigten Zutaten übereinander liegen. Anschließend lesen Sie das Mischungsverhältnis in dem kleinen Fenster ab, das dem gesuchten Rezept (auf dem Bildschirm ganz oben) entspricht (z.B. „Gout“ oder „Tattoo Rash“). Sie werden sehen, der Zauber wirkt.



Das Spiel läßt sich ohne die Scheibe nicht starten – geben Sie also gut darauf acht!

Antiviren- und Packprogramme

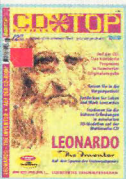
Thomas Franz aus Meiningen hat uns in einem Leserbrief den Vorschlag gemacht, „auch die aktuellsten Versionen der bekanntesten Virens Scanner sowie der beliebtesten Packer auf die Heft-CDs zu packen.“ Gruß aus Buggingen, Thomas Franz, und herzlichen Dank für die Anregung. Wir halten das für eine ausgezeichnete Idee, die wir unverzüglich in die Tat umsetzen. Für unsere eigene CD-ROM legen wir die Hand ins Feuer, denn jede Master-CD wird von den Profis der Firma ESaSS geprüft, die uns die Virensfreiheit schriftlich bestätigen. Erst dann gehen die Scheiben in Produktion. Andere nehmen den Virenschutz vielleicht weniger genau, und auch aus Mailboxen kommt nicht immer geprüfte Sicherheit. Deshalb liefern wir unseren Lesern die gleichen Programme, die auch ESaSS be-

nutzt, natürlich in der Sharewareversion: Thunderbyte SWAT für DOS und Windows 3.1 finden Sie im Verzeichnis \TBAV, die aktuelle Thunderbyte-Version für Windows 95 im Verzeichnis \TBWIN95. Drei der beliebtesten Packprogramme (ARJ, PK-ZIP, LHARC) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Meist müssen die Programme zunächst installiert werden, sind also nicht direkt von der CD-ROM zu benutzen. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt! Wir werden die Programme ab sofort regelmäßig auf unsere Heft-CDs übernehmen, selbstverständlich immer in der aktuellsten Version. Treue Leser erhalten so einen regelmäßigen Update-Service.



Super-Software-Zeitschriften Jetzt **GRATIS** testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP**-Ausgabe finden Sie ein besonders attraktives, kommerzielles **Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP**-Reihe den bekannten und oftmals preisgekrönten **Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solche ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS**“ und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielmagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das **Insider-Spielmagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefans! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games“ erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM inkl. kompletter Anleitung und Lösungshilfen**. Diese „**GOLD**“-Edition präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topsteller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekanntem, erstklassigen Spielehit auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals für **über DM 100,- im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt **unfaßbar preisgünstig!**

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!“ **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde und Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine im **Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben völlig kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns

dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:
fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 68,90

B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg./1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg./1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die **Bezahlung ist nur per Bankinzug möglich**. Dieses Probeabo-Angebot gilt nur für **Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung bei Ihrer jeweiligen **PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- FG 001 **DESIGNWORKS** DM 9,99
- FG 002 **ORGANICE** PRIVAT 1.5 PLUS DM 9,99
- FG 003 **PRESS International** DM 9,99
- FG 004 **PACKRAT** DM 9,99
- FG 005 **VIRTUS Walkthrough** DM 9,99
- FG 006 **CLARIS WORKS** DM 9,99
- FG 007 **DBASE IV** DM 9,99
- FG 008 **MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT** DM 9,99
- FG 009 **PARADOX 4.5 f. Win.** DM 9,99
- FG 010 **LABEL IT!** DM 12,99
- FG 011 **NORTON COMMANDER** DM 12,99

BESTSELLER GAMES

- TBG 01 **INDIANA JONES 3** DM 9,99
- TBG 02 **MONKEY ISLAND 1** DM 9,99
- TBG 03 **MIGHT & MAGIC 3** DM 9,99
- TBG 04 **INDIANA JONES 4** DM 9,99
- TBG 05 **BATTLE ISLE** DM 9,99
- TBG 06 **MIGHT & MAGIC 4** DM 9,99
- TBG 07 **MONKEY ISLAND 2** DM 9,99
- TBG 08 **MIGHT & MAGIC 5** DM 9,99
- TBG 09 **LEISURE SUIT LARRY 5** DM 9,99
- TBG 10 **ERBEN DER ERDE** DM 9,99
- TBG 11 **MAD NEWS** DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung; bei Bankinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit jeweils zwei Lieferungen. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- Probeabo FAST GESCHENKT!**
[212] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***
- Probeabo CD TOP**
[211] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***
- Probeabo BESTSELLER GAMES**
[213] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98***
- Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
[214] **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98***
- Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION**
[216] **2 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60***
- Probeabo PC HIGHSCORE**
[217] **6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60***

* Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04

Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an:
 PEARL Agency - Am Kalischacht 4 - D-79426 Buggingen
 Telefon: 0 76 31 / 360 - 0 • Telefax: 0 76 31 / 360 - 444



Einleitung

vergraben wurde. Nur soviel ist gewiß: Vor vielen Jahren sank bei einem fürchterlichen Sturm ein altes Kaufmannsschiff. Vier der Besatzungsmitglieder überlebten das Unglück: Rapp Scallion, der Koch, Young Lindy, der Kabinen-Junge, Mister Rogers, der erste Maat, und Elaine Marley, der Kapitän. Ein gütiges Schicksal spülte die vier an das Ufer Dinky Islands, einer verborgenen Insel, wo sie Big Whoop entdeckten. Was immer Big Whoop auch war, es war so wunderbar und doch so schrecklich, daß niemand außer ihnen das Geheimnis je lüften sollte. So vergruben sie den Schatz und zeichneten eine Karte, die sie teilten. Auf das Schlimmste gefaßt, zog jeder von ihnen seiner Wege. So sagenumwoben wie der Schatz, so mysteriös gestaltete sich das weitere Schicksal der vier Überlebenden: Sie verschwanden spurlos. Aber Big Whoop, so erzählt die Sage, ist mehr als ein Schatz, er ist das Tor zu einer anderen Welt.

AUF DER SUCHE NACH DEM GLÜCK

Will Guybrush den Schatz heben, so muß er Kurs auf Dinky Island nehmen. Als Kapitän einer stolzen Fregatte in See zu stechen, wäre daher so recht nach seinem Geschmack. Auf der Suche nach einem geeigneten Schoner geleiten Sie Guybrush in das malerisch gelegene Hafenstädtchen Woodtick, wo er



es, den Halsabschneider und brutalen Rüpel zu stellen.

Es ist also an Ihnen, dem Tunichtgut LaGrande das Handwerk zu legen. Was ist zu tun? Abgelegenen in den Sümpfen der Insel betreibt eine Wahrsagerin ihr Geschäft. Mit ihrer Unterstützung kann es Guybrush gelingen, Largo LaGrande von der Insel zu vertreiben. Für die Herstellung einer Voodoopuppe benötigt die Wahrsagerin verschiedene Zutaten, die es aufzustöbern gilt:

- eine Locke vom Kopf des Übeltäters,
- einen Tropfen Körperflüssigkeit,
- eines seiner Kleidungsstücke und
- den Knochen eines Vorfahren.

auf sehr unsanfte Weise die Bekanntschaft Largo LaGrandes macht, eines kleinen, untersetzten Ganoven. Ehedem Helfershelfer des skrupellose Schläger jetzt Scabb Island. Kein Zweifel, das einzige Städtchen der Insel hat schon bessere Tage gesehen. Wo früher Handwerk und Piraterie florierten, zwingt heute ein Embargo den Handel in die Knie, denn der Halunke erhebt auf alle ein- und auslaufenden Schiffe Abgaben in schwindelerregender Höhe. So ist es wenig verwunderlich, daß die Inselbewohner heimlich Rachegelüste und Mordphantasien hegen. Doch keiner wagt

Um diese Aufgabe zu bewältigen, lenkt Guybrush seine Schritte erneut auf den Lageplan. Sein Weg führt ihn auf den Friedhof der Insel und zu den Bewohnern von Woodtick. Ein Zimmermann, ein Kartograph, die drei Männer ohne Moral, ein schwerhöriger Alter in der örtlichen Reinigungsanstalt, der Barkeeper der „Blutigen Lippe“ und der Wirt des „Swap Rot Inn“, der einen Alligator als Wachhund hält – sie alle tragen zum Gelingen des verwegenen Planes ihr Scherflein bei.

Gewitzt durch die Erfahrungen aus zahllosen Abenteuern, hat Guybrush mit dem Halunken LaGrande leichtes Spiel. Im entscheidenden Moment begeht er jedoch einen folgenschweren Fehler: Siegesgewiß zückt er vor den Augen seines Widersachers den noch lebenden Bart LeChucks als Beweisstück seiner Heldentat. Doch wehe, wehe! In Windeseile bringt der Tunichtgut den Bart an sich und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Jahrelang hatten die letzten Getreuen LeChucks nach einem lebenden Überrest des Geisterkapitäns gesucht, um die langsam verwesende Leiche wiederzubeleben.





DIE VIER KARTENTEILE

Was als Suche nach Ruhm und Ehre begann, wird plötzlich zu einer Auseinandersetzung auf Leben und Tod: Durch Guybrushs eigenes Verschulden ist LeChuck bei diesem Bildschirmabenteuer wieder mit von der Partie. Voller Zuversicht sticht der erfahrene Held jedoch gemeinsam mit Kapitän Dread in See, um die vier Kartenteile ausfindig zu machen. Einmal im Besitz der wertvollen Fundstücke, sollte es dem routinierten Abenteurer ein Leichtes sein, Dinky Island zu erreichen und den Schatz zu heben. Leider ist es bis dahin noch ein weiter Weg.

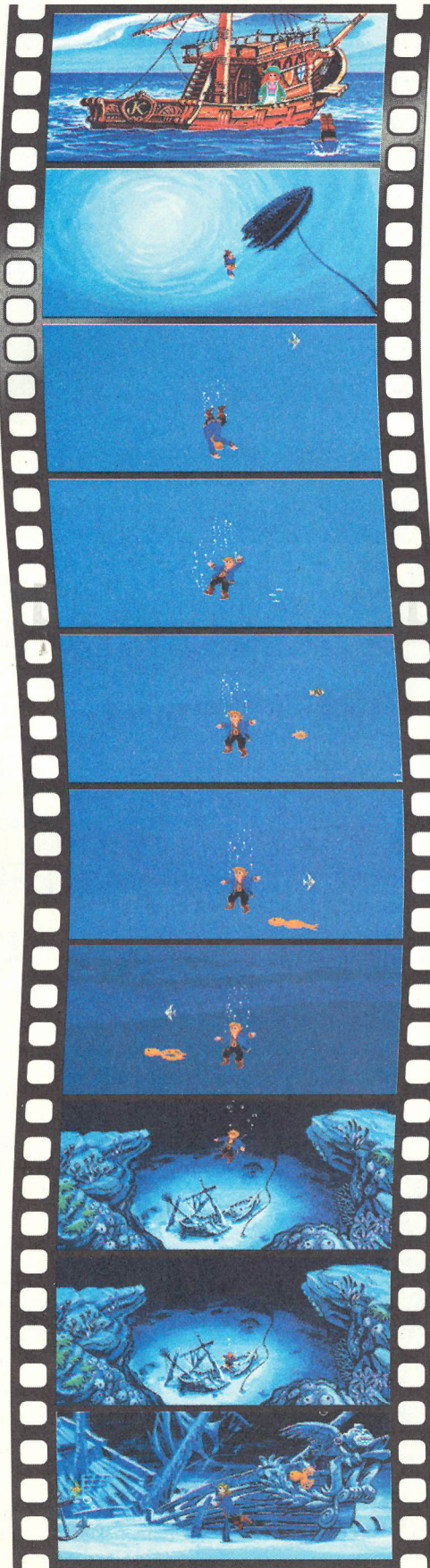
Sobald die „Jolly Rasta“ den Hafen verlassen hat, ist es an der Zeit, die Marschroute festzulegen. Eine Seekarte ist schnell zur Hand, und so führt Sie die Schatzsuche zunächst nach Booty Island, einer Insel, deren Bewohner alle Tage des Jahres in ausgelassener Karnevalsstimmung feiern. Lassen Sie sich vom Frohsinn der Inselbewohner anstecken. Er kommt Ihnen bei den weiteren Nachforschungen zugute. Nachdem Sie sich an der Seite Guybrushs beim Kunst- und Antiquitätenhändler des Ortes ein wenig umgesehen haben, geht die Reise weiter nach Phatt Island, wo ein korrupter Gouverneur sein Zepter schwingt. Der abweisende Charakter der kleinen Hafenstadt trägt nicht. Kaum an Land, müssen Sie feststellen, daß auf Ihren Kopf ein Preisgeld ausgesetzt wurde. Als bald befinden Sie sich hinter Schloß und Riegel. Es wäre jedoch gelacht, würde Ihnen beim Anblick eines Skeletts und eines Wachhundes mit Schlüsselbund der Fluchweg nicht schlagartig klar sein. Dann aber nichts wie weg! Kapitän Dread bringt Sie auf dem schnellsten Weg nach Scabb Island, zurück in vertraute Umgebung und zu alten Bekannten.

Um die für das Spielgeschehen notwendigen Informationen und

Gegenstände zu erbeuten, werden Sie im Gewand des Helden noch etliche

Male zwischen den drei Inseln hin- und hersegeln. Wie schon auf Scabb Island, so gelangen Sie auch in diesem Teil des Adventures über einen schmalen Weg auf den Lageplan der jeweiligen Insel. Von hier aus können Sie in die einzelnen Episoden und Abenteuer eintauchen. Auf ihren Erkundungstouren machen Sie Bekanntschaft mit den Inselbewohnern, darunter mancher Halsabschneider und Halunke.

Guybrushs bohrende Fragen führen Sie in das Haus eines Kostümverleihers, in die Werkstatt eines Zimmermanns und in die Stube eines Kartographen, in diverse Küchen, auf den Friedhof Scabb Islands, in die Ausstellungsräume eines Gebraucht-sarghändlers, in eine Bibliothek und in finstere Gassen, in denen das Glücksspiel zu Hause ist. Anlaß zur Sorge gibt Ihnen Guybrush bei diesen Unternehmungen nicht, im Gegenteil. Da der übermütige Herumtreiber vor keiner Missetat zurückschreckt, um in den Besitz der Schatzkarte zu gelangen, kommt es bei Ihren gemeinsamen Streifzügen durch die Karibik zu allerhand amüsanten Verwicklungen. So liefern sich Guybrush und der Koch der Gouverneurin eine rasante Verfolgungsjagd durch den Schloßgarten, die Buster Keaton persönlich erdacht haben könnte. Erbarmungslos sägt Guybrush einem Piraten das Holzbein ab und verführt Stan dazu, in einen Sarg zu steigen, den er, ohne mit der Wimper zu zucken, zunagelt. Skrupel? Aber, aber! Der Zweck heiligt die Mittel. Bei einem Wettbewerb, der vom Fremdenverkehrsamt Booty Islands finanziert wird, können Sie mit Geduld und Spucke Pluspunkte sammeln. Gelingt es Ihnen, die gute Kinderstube zu vergessen, so geht Guybrush als Gewinner aus dem Spuckwettbewerb hervor und erhält als Lohn für seine



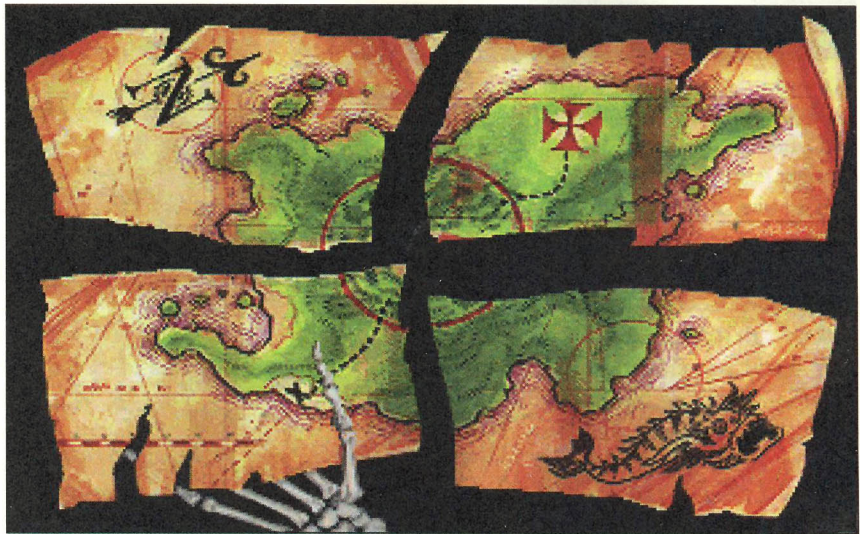


Einleitung



Mühen eine Medaille, die sich leicht versilbern läßt.

Bei soviel Engagement müßte es schon mit dem Teufel zugehen, sollte es Ihnen nicht gelingen, die vier Teile der Schatzkarte ausfindig zu machen. Sobald der Kunst- und Antiquitätenhändler bereit ist, die im Laden ausgestellte Karte gegen die Gallionsfigur der untergegangenen Mad Monkey einzutauschen, folgt ein Unterwasserabenteuer an der Seite der schönen Kate Capsize. Danach beginnt Ihre Karriere als Trickbetrüger, der Sie den zweiten Teil der Schatzkarte verdanken. In einer abgelegenen Seitengasse stellt Ihnen ein mysteriöser Unbekannter ein Finger-Rätsel. Vorsicht, hier wird um die Ecke gedacht! Gelingt es Ihnen, dem unbekanntenen Galgenvogel auf die Schliche zu kommen, ist Guybrush ein gemachter Mann. Ihr Einsatz verdoppelt sich beim Glücksspiel. Der Gewinn? Eine Einladung zum Maskenball im Haus der Gouverneurin, wo die zweite Karte aufbewahrt wird. Für das Zusammentreffen mit Rogers bedarf es jedoch sorgfältiger Vorbereitung. Den alten Seebären im Wettsaufen zu besiegen, ist zwar eine Herausforderung nach Guybrushs Geschmack, doch leichtfertig angegangen, endet das Kräftemessen der Männer mit folgenschweren Konsequenzen; gut vorbereitet beschert der extrastarke Grog Guybrush hingegen die dritte



Karte. Rapp Scallion war der vierte im Bunde derer, die das Schiffsun- glück überlebten. Seine sterblichen Überreste finden Sie auf dem Friedhof von Scabb Island. Hat sich Guybrush erst einmal in die Gruft hinabgewagt, ist es an Ihnen, den richtigen Sarg ausfindig zu machen und den Toten mit Hilfe des Asche-zu-Leben-Zaubers wiederzu- erwecken. Gelingt es, sich auch diesen Geist dienstbar zu machen, so ist der schwierigste Teil des Piraten- abenteuers bereits bestanden. Nun endlich scheint das Glück zum Greifen nahe, doch schlechte Nachrichten lassen bekanntlich nicht lange auf sich warten. Wally, der Kartograph, wurde von LeChuck entführt. Der weltfremde kleine Mann mit den feuerroten Haaren ist der einzige, der die Schatzkarte re-

staurieren und entschlüsseln kann, und damit eine wesentliche Figur für den weiteren Spielverlauf.

HIGHNOON IN DER KANALISATION

Eine geheimnisvolle, an Le- Chuck adressierte Kiste dient Guybrush als probates Mittel, um in das Verlies der Geisterfestung zu gelangen. Der Anblick der Wand- gemälde, Skulpturen und Re- liefs, die sich ausnahmslos mit Skeletten und perfiden Knochengebilden beschäfti- gen, läßt auch erfahrenen Glücksrittern das Blut in den Adern erstarren. Unheimliche Licht- reflexe huschen über die Wände des schauerlichen Labyrinths. Furcht ergreift den Helden. Doch Eile ist geboten, und Guybrush versucht to- desmutig, den schwächtigen Kartog- raphen aus seiner elenden Lage zu befreien. Vergeblich! Entdeckt, ge- fangengenommen und in der Folter- kammer den Rachephantasien Le- Chucks hilflos ausgeliefert, harren die beiden Freunde ihres Todes: Ein Säurebad soll ihrem Leben ein Ende setzen. Aber, aber! Wer wird denn den Kopf gleich hängen lassen. Nicht einmal Wally kann glauben, daß das Glück ihn ausgerechnet jetzt verlassen haben soll, als er sieht, wie Guybrush seine Spuck- künste ein weiteres Mal erprobt.





Den beiden Freunden glückt die Flucht. Verunsichert von der sie umgebenden Dunkelheit entzündet Guybrush sein letztes Streichholz: Schockschwerenot! Sekunden später explodiert die Geisterfestung. Als Guybrush aus tiefer Ohnmacht erwacht, findet er sich an der Küste Dinky Islands wieder. Immer noch benommen von der etwas unsanften Landung macht er sich auf, den legendären Schatz zu heben. Träume von Gold und Juwelen beflügeln seinen Schritt. Doch die Vorfreude ist verfrüht. Eine simple Lösung der komplizierten Rätsel ist nicht in Sicht. Bevor es in der Kanalisation von Mêlée Island zwischen Guybrush und seinem toten Widersacher zum hollywoodreifen Showdown kommt, muß Guybrush noch einige Hürden nehmen. Voodoo – so lautet das Zauberwort, wenn Sie und Guybrush den Geisterkapitän mit vereinten Kräften besiegen wollen.

Doch wir wollen nicht vorgreifen. Nur soviel vorab: Die Auflösung der komplizierten Handlung ist nicht neu, aber trickreich. Ron Gilbert wäre nicht der Entwickler, der er ist, gelänge es ihm nicht auch diesmal, sich augenzwinkernd von seinem Publikum zu verabschieden und alle Möglichkeiten für eine Fortsetzung offen zu lassen. Sollten Sie unseren Ausführungen geduldig bis hierhin gefolgt sein, so ist es jetzt wirklich höchste Zeit, die Maus zu ergreifen und herauszufinden, wer sich hinter der Maske des Bösewichts verbirgt.



WER WAGT GEWINNT

Lassen Sie sich von komplexen Rätseln, tückischen Labyrinthen und fidelen Geistern nicht entmutigen, so manche Lösung ist schneller gefunden, als Sie denken. Obschon



jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel bereithält, werden Sie den rachsüchtigen Geisterkapitän mit Geduld und Schwarzer Magie doch zur Strecke bringen. Dazu werden Sie des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren müssen, um Gegenstände zu suchen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenken. Daher lautet das oberste Gebot, alle Gebäude und Räume zu betreten. Lassen Sie sich von weitläufigen Labyrinthen und unheimlichen Sümpfen nicht ins Bockshorn jagen. In LECHUCK'S REVENGE sterben Sie nicht, weil Sie neugierig in eine Kiste gelugt oder einen gefährlichen Gegenstand aufgehoben haben. Ein taktischer Fehler führt nur selten in eine Sackgasse. Auch wenn es nicht schadet, den Spielstand in kniffligen Situationen zwischenzuspeichern, so ist es dennoch unnötig, dieses Hilfsmittel in kurzen Abständen anzuwenden. Den Verlust eines Gegenstandes haben Sie nicht zu fürchten. Sollte Ihre Abenteurerausrüstung doch einmal konfisziert worden sein, wirkt der Blick in einen manilafarbenen Umschlag Wunder. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrer Reise mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Der zweite Rat, den Sie daher beherzigen sollten, lautet, alles einzupacken, was sich mitnehmen läßt. Nicht jedes Objekt läßt sich einfach mit dem *Nimm*-Befehl erbeuten. Vermutlich müssen Sie zuerst das eine oder andere Puzzle lösen, bevor Sie das Objekt Ihrer Begehrde dem Inventar einverleiben

können. Versuchen Sie's. Um hinter das Geheimnis LeChucks zu kommen, darf Ihnen kein Gegenstand zu gering und kein Weg zu weit sein. Natürlich benötigen Sie Zeit, um herauszufinden, welche Gegenstände wie benutzt werden. Verzweifeln Sie also nicht, wenn es Ihnen nicht im ersten Anlauf gelingt, Largo LaGrande gefechtsunfähig zu machen, Big Whoop zu heben und LeChuck das Handwerk zu legen. Etwas Geduld müssen Sie mitbringen, um die kleinen und

ALLE MANN AN BORD

großen Rätsel der Karibikinseln zu lösen.

Am einfachsten setzen Sie Guybrush mit Hilfe der Maus in Bewegung. Doch auch mit Joystick oder Tastatur läßt er sich an den Ort des Geschehens bringen. Beabsichtigen Sie, die kniffligen Fragen mit Hilfe eines Joysticks zu lösen, dann drücken Sie die Tastenkombination [STRG-J], nachdem Sie das Spiel gestartet haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschirm bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [STRG-J] ein zweites Mal betätigen. Statt über die Pfeiltasten läßt sich der Cursor auch über den numerischen Block steuern. Die Tasten [2], [4], [6] und [8] entsprechen den Tasten [PFEIL AB], [PFEIL LINKS], [PFEIL RECHTS] und [PFEIL AUF]. Um den Cursor in eine der





Spielanleitung



Bildschirmecken zu bewegen, verwenden Sie die Tasten [1], [3], [7] oder [9]. Wollen Sie einen Gegenstand oder Befehl auswählen, so klicken Sie das Objekt durch Drücken der linken Maustaste an oder betätigen die [RETURN]-Taste, nachdem Sie den Cursor mit Hilfe der [PFEIL]-Tasten positioniert haben.

■ Gib	■ Benutze	■ Nimm
■ Öffne	■ Schließe	■ Rede
■ Schau	■ Drücke	■ Ziehe

Unterhalb des Grafikfensters, das den größten Teil des Bildschirms einnimmt, sehen Sie ein Feld mit folgenden Befehlen:

Während Sie im Grafikfenster verfolgen können, wohin Sie Guybrushs Schritte lenken, versetzen Sie die einzelnen Befehle in die Lage, Inseln und ihre Gebäude zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen, Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen und mit den Inselbewohnern zu sprechen. Mit Hilfe der umfangreichen Befehlsstruktur verschaffen Sie sich direkten Zugang zu Schiffen, Kombüse, Laderäumen, unterirdischen Labyrinthen, Gefängniszellen, Krämerläden und Palästen. Sie verfügen damit über eine hervorragende Aus-

■ Gib	[G]
■ Benutze	[B]
■ Nimm	[N]
■ Öffne	[O]
■ Schließe	[S]
■ Rede	[R]
■ Schau	[A]
■ Drücke	[D]
■ Ziehe	[Z]

stattung, um den Widrigkeiten des Abenteuerlebens zu trotzen. Die verfügbaren Befehle sind lila gekennzeichnet. Klicken Sie einen der Befehle an, so wird er aktiviert und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. Die Befehle lassen sich auch über folgende Kurztasten aktivieren:

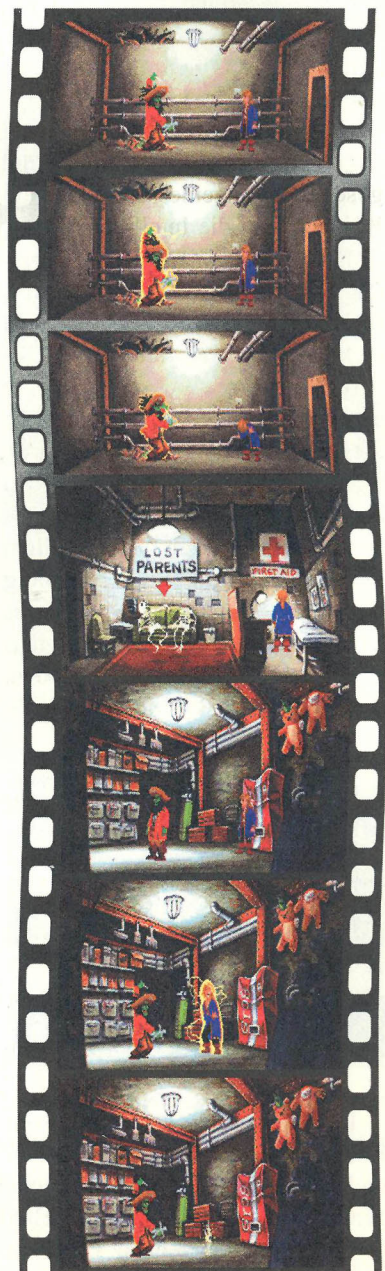
In der Dialogzeile werden grundsätzlich alle aktivierten Befehle und Objekte eingblendet. Folglich sehen Sie hier nicht nur einzelne Wörter, sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Öffne Tür*, *Rede mit Zimmermann* oder *Benutze Schaufel mit Grab*. Um den Befehl *Öffne Tür* auszuführen, klicken Sie auf den Befehl *Öffne* und anschließend auf das Objekt, die Tür. Ein einzelner Mausklick genügt. Das in älteren Lucas-Arts-Spielen übliche Doppelklicken entfällt, und die Räume lassen sich ohne großen Aufwand schnell erkunden.

Je nach Situation und aktiviertem Befehl wird im Grafikfenster eine Nachrichtenzeile eingblendet. Sie enthält Informationen, die das Spielgeschehen betreffen, bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *He, nimm die Finger da weg* oder *Ich hasse Fruchtcocktail*. Sobald Sie mit einem der Inselbewohner sprechen, wird die Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile des Grafikfensters eingblendet.

Um herauszufinden, welche Gegenstände sich in einem Raum verbergen, fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Fläche des Grafikfensters. Dabei sollten Sie mit Bedacht zu Werke gehen, denn sonst entgeht Ihnen so mancher Gegenstand. Während Sie mit dem Cursor die Räume erkunden, werden Ihnen in der Dialogzeile alle jene

Gegenstände angezeigt, die für den weiteren Spielverlauf von Bedeutung sein könnten. Ihre Aufgabe ist es also herauszufinden, ob Guybrush Stans Werbegeschenk, mehrere Becher Grog oder einen Alligator als Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

Um Guybrush zu seinem Einsatzort zu bewegen, klicken Sie einfach





auf die Stelle im Bild, zu der Sie die Schritte des Helden lenken wollen. Da das Durchsuchen der Räume den wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde. Im Befehlsfeld von LECHUCK'S REVENGE existiert der Befehl *Gehe zu* nicht mehr. Klicken Sie auf eine geöffnete Tür oder einen Durchgang, so geht Guybrush automatisch hindurch, und Sie befinden sich im nächsten Bild. Die verkürzten Befehlsketten erlauben eine schnellere Spielsteuerung. Guybrush wird beweglicher. Tatsächlich kann das Spiel erkennen, welcher Befehl dem Handlungsgeschehen angemessen ist. Keine Angst, die Intelligenz des Programmes reicht nicht aus, Ihnen die Lösung des Puzzles zu verraten, doch in bestimmten Situationen leuchten die entsprechenden Optionen des Befehlsfeldes hell auf. Betätigen Sie daraufhin die rechte Maustaste, so wird der Befehl mitsamt dem Objekt in die Befehlszeile übernommen. Befinden Sie sich mit dem Cursor beispielsweise in der Nähe einer Tür, so ist entweder die Option *Öffne* oder *Schließe* hervorgehoben. Drücken Sie jetzt die rechte Maustaste, so wird der Befehl *Öffne Tür* bzw. *Schließe Tür* von Guybrush umgesetzt, ohne daß Sie zwischen Befehlsfeld und Objekt hin- und herfahren mußten.

Klicken Sie auf den Befehl *Schaue an* und anschließend auf ein Objekt im Grafikfeld, so können



Sie Küchenschränke, Regale, Dosen und Töpfe genauer inspizieren, Schilder, Plakate und Notizzettel lesen, aber auch in Truhen und Fässer spähen. Den Befehl *Benutze* können Sie hingegen nur in Verbindung mit zwei Objekten aktivieren, z.B. *Benutze Truhe mit Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Be-

fehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, die Befehle möglichst gezielt einzusetzen, auch wenn sich das Ziel in der Regel mit verschiedenen Befehlen erreichen läßt. Gleichgültig ob Sie *Öffne Kiste* oder *Nimm Kiste* wählen, Sie erbeuten auf jeden Fall eine Flasche Malzbier. Ob Sie die allerdings brauchen?

Wie jeder Spielfilm auf Kameraeinstellungen und Schnitte als Mittel der Spannungssteigerung setzt, so arbeitet LucasArts in LECHUCK'S REVENGE mit Blenden und Animationen, um die Spannung des Spielgeschehens zu steigern. Die Animationen werden eingeblendet, sobald andernorts etwas geschieht, das für den Fortgang der Handlung von Interesse ist. Dabei werden Sie Zeuge so mancher brisanten Unterhaltung. Auf Gespräche und Verlauf der filmischen Sequenzen haben Sie keinen Einfluß, denn sie dienen der Information und treiben das Spielgeschehen voran. Hat sich Stan, der Gebrauchsarghändler, erst einmal in Fahrt geredet, so müssen Sie den Wortschwall wohl oder übel über sich ergehen lassen. Auch Guybrush verselbständigt sich hin und wieder. In solchen Augenblicken wird Ihnen die Kontrolle über das Spielgeschehen entzogen, und der Cursor verschwindet aus dem Grafikfenster. Wenn Ihnen der Inhalt der Filmszenen jedoch be-





Spielanleitung

kannt ist, können Sie die Szenen entweder durch Betätigen der [ESC]-Taste oder durch gleichzeitiges Drücken der linken und rechten Maustaste überspringen.

In manchen Situationen empfiehlt es sich, den Spielstand zu speichern. So sollten Sie beispielsweise einen vorhergehenden Spielstand sichern, wenn Sie sich daran machen, aus dem Zimmer Largo LaGrandes einige Utensilien zu entwenden. Wenn Sie der Raufbold bei Ihrer Dieberei ertappt, werden Sie keine Gelegenheit mehr haben, das Zimmer ein weiteres Mal zu betreten, ohne daß LaGrande Ihnen zuvorkommt. Daher fehlen Ihnen die wesentlichsten Gegenstände, um mit Hilfe der Wahrsagerin eine Voodoo-Puppe herstellen zu können. In heiklen Situationen können Sie daher mit [F5] ein Menü erreichen, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 99 verschiedenen Spielständen gleichzeitig erlaubt. Die Möglichkeit, derart viele Spielstände sichern zu können, ist ein weiteres Indiz für die Komplexität der Rätsel. Um in scheinbar verfahrenen Situationen nicht jedesmal wieder von vorne beginnen zu müssen, ist es ratsam, die eigenen Fortschritte unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern.



Tastaturbelegung	im Überblick
[F5]	Spiel speichern/laden
[F8]	Neues Spiel starten
[LEER]-Taste	Spielpause
[ALT][X]	Spiel beenden
[STRG][C]	Spiel beenden
[ESC]	Filmsequenz überspringen
[+][-]	Text schneller/langsamer
[ALT][W]	Spiel gewinnen
[STRG][V]	Versionsnummer
[STRG][J]	Joystick kalibrieren



Zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden lassen sich die Spielstände nicht austauschen. Wenn Sie also einen Spielstand des Anfängermodus laden, während das Spiel im Fortgeschrittenenmodus läuft, wechseln Sie automatisch in den Anfängermodus.

Für längere Denk- oder Verschnaufpausen hat LucasArts ebenfalls gesorgt. Dazu betätigen Sie die [Leer]-Taste. Mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

Die von Guybrush aufgelesenen Gegenstände werden rechts neben dem Befehlsfeld aufgelistet. Solange er mittellos ist, reisen Sie mit leichtem Gepäck. Ihre Koffer sind leer. Daher dürfte Sie der Spielstart überraschen: In Guybrushs Taschen befinden sich Kreditkarten, Banknoten, Goldbarren und Münzen in Hülle und Fülle. Er ist ein reicher Mann. Doch wer hätte ein Adventure je derart gut ausgestattet begonnen? Und so läßt der Eingriff des Programmierers auch nicht lange auf sich warten. Sobald Sie Woodtick betreten, leert Ihnen der Ganove Largo die Taschen. Arm wie eine Kirchenmaus starten Sie ins Abenteuer. Ihren chronischen Geldmangel werden Sie im Laufe des Geschehens meistern lernen: Sie sammeln und entwenden Gegenstände aller Art. Die Anzahl der

Utensilien, die Sie Ihrer Abenteuer-ausrüstung hinzufügen können, unterliegt keiner Beschränkung, ob es sich nun um einen Strohhalm, ein Fernrohr, eine Stange Dynamit, verschiedenfarbigen Grog oder die Unterwäsche LeChucks handelt. Über kurz oder lang sollten sich aber all diese Gegenstände in Guybrushs Reisegepäck befinden. Dazu werden sich im Lauf der Zeit einige recht unappetitliche Dinge gesellen, wie verwesende Leichenteile oder der Rotz Largos. Für das Gelingen des tollkühnen Unterfangens spielen darüber hinaus eine Schreibfeder, zwei Linsen, eine Säge, Hammer und Nägel, ein Spiegel, ein Teleskop, eine Angel, ein Paddel, Jojo der klavierspielende Affe, ein gestohlener Fisch, ein Werbepräsen-tans, eine Liebesbombe, vertrocknete Kekse und Streichhölzer eine





Rolle. Auch die Bildung kommt bei diesem Abenteuer nicht zu kurz. Früher oder später werden jede Menge Bücher Ihr Reisegepäck beschweren.

Bei Bedarf wählen Sie den benötigten Gegenstand durch Anklicken aus. Sobald die Liste mehr als acht Gegenstände enthält, müssen Sie sich mit Hilfe der Richtungspfeile einen Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäcks verschaffen. Durch Anklicken der Pfeile scrollen Sie die Liste auf- bzw. abwärts. Da jeder Gegenstand einmal von Bedeutung sein könnte und ein prall gefüllter Seesack nicht an Ihren Kräften zehrt, stecken Sie am besten alles ein, was Sie finden.

Auch wenn Ihnen die Lösung der mitunter kniffligen Rätsel nicht auf Anhieb gelingt, sollten Sie nicht vorschnell aufgeben. Beobachten Sie stattdessen, wie sich Guybrush in der Welt der rauhen Kerle zurechtfindet. Sonnigen Gemüts spaziert er durch eine nur vordergründig harmlose Welt und lauscht mit großen Augen den Geschichten der Inselbewohner. Spitzen auch Sie die Ohren, wenn Handwerker und Seefahrer Geschichten erzählen. Nicht alles entspringt einer von Grog umnebelten Phantasie, nicht alles ist Seemannsgarn. Wenn Sie auf die Einheimischen hören, Voodoo-Rezepte und die Reime des Totentanzes zu interpretieren verstehen, dann dürfte es Ihnen nicht schwer fallen, selbst im Angesicht des Todes eine originelle Lösung für Ihr Problem parat zu haben.

UNTER VIER AUGEN

Um Largo LaGrande unschädlich zu machen, Big Whoop zu heben und LeChuck endgültig zu besiegen, benötigen Sie nicht nur den Todesmut eines kampferprobten Piraten,



sondern auch die Fähigkeit, zur richtigen Zeit die richtigen Fragen zu stellen. Die Informationen, die Sie zur Lösung des Spiels benötigen, erhalten Sie nur, wenn es Ihnen gelingt, möglichst viele Inselbewohner in ein Gespräch zu verwickeln. Manch einer der leutseligen Zeitgenossen weiß bei einer zweiten Begegnung mehr zu berichten. Eines ist jedenfalls gewiß, wenn Sie in den Besitz wertvoller Informationen gelangen wollen, ist vornehme Zurückhaltung fehl am Platz. Wenn Sie aufmerksam zuhören, erhalten Sie Hintergrundinformationen zum Spielgeschehen, auch manchen wichtigen Fingerzeig für die Lösung des Spiels.

Um mit grimmigen Seefahrern, Zauberinnen und Geistern ins Gespräch zu kommen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

① Sie können die Option *Rede mit* aktivieren und anschließend auf die Person, mit der Sie sich unterhalten wollen, klicken *oder*

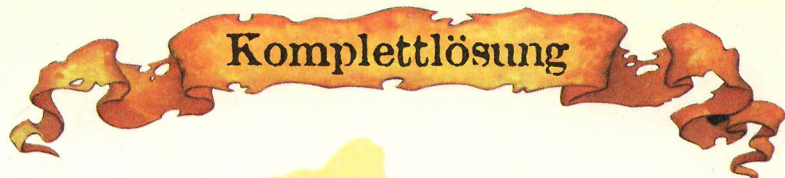
② sobald Sie sich mit dem Cursor in der Nähe einer gesprächsbereiten Person befinden, die rechte Maustaste betätigen. Bei dieser Gelegenheit ist der Befehl *Rede mit* bereits aktiviert, was Sie an der hellen Hervorhebung erkennen.

Sobald anstelle des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, kann die Unterhaltung beginnen. Sie sind am Zug. Wählen Sie einen der Vorschläge des Textfeldes per Mausklick aus, so wird der Satz in die Nachrichtenzeile übernommen, und Ihr Gegenüber steht Ihnen Rede und Antwort. Gleichgültig ob Sie eine charmante, sarkastische oder clevere Bemerkung aus dem Textmenü auswählen, in der Regel verändert sich der Handlungsverlauf dadurch nur geringfügig. Stellen Sie es geschickt an, so erhalten Sie durch einen kleinen Wort-

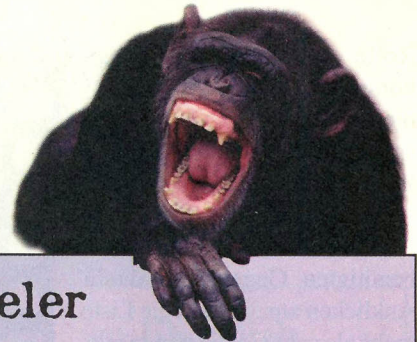
wechsel in kürzester Zeit wertvolle Informationen. Aber auch weniger geschickte Fragen und Antworten lassen Sie keinen Schiffbruch erleiden. Wenn die Lösung eines Rätsels von einem Gespräch abhängt, gibt es einen Ausweg, gleichgültig wie festgefahren der Dialog sein mag – Programmierer sei Dank. ▸

EL





LÖSUNGSWEG FÜR FORTGESCHRITTENE



Bemerkungen für Adventurespieler

„Osten, Treppe hoch, Süden, Süden, Westen, ins Haus“ Dieser Satz ist üblich bei Lucas Arts Adventures, da die Richtungsangaben bestimmen, in welche Richtung der Held das Bild verlassen soll. Dabei zählen folgende Richtungsangaben: Norden (hinein oder oben aus dem Bild), Osten (rechts aus dem Bild), Westen (links aus dem Bild) und Süden (nach unten aus dem Bild). Finden Sie zwischen den Absätzen diese Richtungsangaben, dann marschieren Sie in die entsprechende Richtung.

Bei vielen Adventures gibt es das „Multiple-Choice“ Dialogverfahren. Dieses Verfahren wird angewendet bei Gesprächen mit anderen

Leuten im Abenteuer. Wenn eine Person Sie etwas fragt oder etwas zu Ihnen gesagt hat, dürfen Sie zwischen einigen Antworten oder Sätzen wählen, um mit Ihrem Gesprächspartner weiter zu kommunizieren. Anstatt alle Fragen und Antworten in einer Lösung aufzuführen, werden einfach Zahlen angegeben, die zu den Auswahlmöglichkeiten des „Multiple-Choice“ Dialogverfahrens gehören. Kommt in einer Lösung die Zahlenreihe (Text: 1/ 3/ 2/ 2) vor, wissen Sie, daß Sie bei dem ersten Gespräch die erste Auswahlmöglichkeit wählen sollten, bei der zweiten die dritte, bei der dritten die zweite und bei der vierten erneut die zweite.

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

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/ 2/ 1/ 2/ 3/ 1/ 1/ 3/ 3/ 1/ 1/ 2/ 1/ 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.



Copyright © 1993 Computer-Programm-Service Frank Heidak, Bürgerstraße 8-10, 50667 Köln
 Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Lösungshilfe darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung durch CPS Frank Heidak reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verarbeitet werden. Auch Übersetzungen in andere Sprachen bedürfen der schriftlichen Genehmigung durch CPS Frank Heidak
 Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Fehler können aber trotzdem nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

MONKEY ISLAND ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. LucasArts Games ist ein eingetragenes Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company

Lösung: Christian von Mellenthin
 Redaktionelle Bearbeitung für diese Ausgabe: Eveline Lehmann u. Heiko Lammers

Pläne: Christian von Mellenthin
 Grafische Bearbeitung für diese Ausgabe: Peter Strobel





Komplettlösung

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).

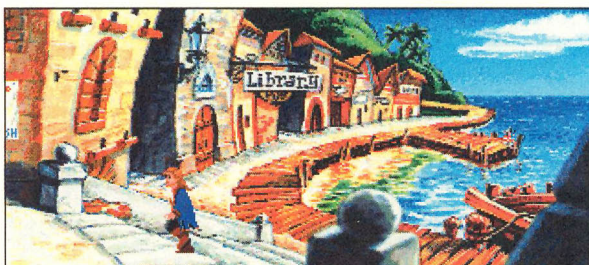
Teil 1 – Young Lindys Kartenteil

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 ge-



sucht 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-Modells 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) (1/2/2) (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 Strohalm 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 Strohalm 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 Schiffsunglücke 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

Teil 2 – Elaine Marleys Kartenteil

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 Kleid 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 (2/ 1/ 1/ 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 sin-

VERS 1:
DER BRUST-KNOCHEN HÄNGT AM ARM-KNOCHEN,
DER ARM-KNOCHEN HÄNGT AM KOPF-KNOCHEN,
DER KOPF-KNOCHEN HÄNGT AM BEIN-KNOCHEN.
VERS 2:
DER BEIN-KNOCHEN HÄNGT AM HUFT-KNOCHEN,
DER HUFT-KNOCHEN HÄNGT AM ARM-KNOCHEN,
DER ARM-KNOCHEN HÄNGT AM BRUST-KNOCHEN.
VERS 3:
DER BRUST-KNOCHEN HÄNGT AM BEIN-KNOCHEN,
DER BEIN-KNOCHEN HÄNGT AM HUFT-KNOCHEN,
DER HUFT-KNOCHEN HÄNGT AM KOPF-KNOCHEN.
VERS 4:
DER KOPF-KNOCHEN HÄNGT AM BRUST-KNOCHEN,
DER BRUST-KNOCHEN HÄNGT AM BEIN-KNOCHEN,
DER BEIN-KNOCHEN HÄNGT AM ARM-KNOCHEN.





Komplettlösung

gen 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 setz-



ten 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

Teil 3 – Mister Rogers Kartenteil

Ein Kurzfilm: Largo berichtet LeChuck, daß Guybrush 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 kaufen. 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 Zellen Schlüssel 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



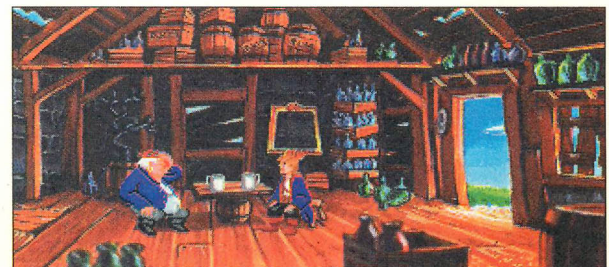
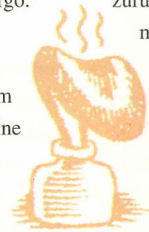
eine Pumpe finden. Wenn wir die Pumpe mit dem Affen benutzen, schalten wir den Wasserfall ab.

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 Rogers 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 Falltür und wir gelangen in einen geheimen Raum. 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

Teil 4 – Rapp Scallions Kartenteil

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

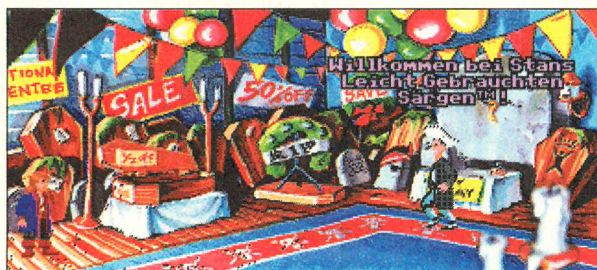
Mit der Säge sägen wir dem Piraten das Holzbein ab. Sobald wir das Schiff verlassen, erwacht der Pirat. Er ist entsetzt und ruft nach dem Schreiner. Das ist die Gelegenheit.

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 Stan Särge



verkauft. Leider müssen wir sein Gepressel 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 her-



aus. 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.

LeChuck's Revenge

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 fragt 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-zu-Leben-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 lebende Elixier.

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.

Teil 5 – Die vollständige Karte

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.





Komplettlösung

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.

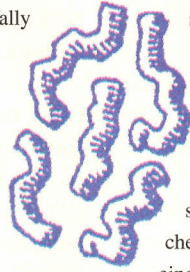
Ist alles gut gegangen, so steht ihr jetzt vor einer großen, verriegelten Tür. Die Schlösser können wir nie öffnen. Drum öffnen wir einfach die große Tür, indem wir die kleine Tür in der Mitte benutzen. Im dahinter liegenden Raum sehen wir den Zellenschlüssel. Sobald wir ihn an uns nehmen, fällt ein 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 Strohhalm 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 Toothroot. 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. Geben wir dem Papagei nun alle drei Kekse, so erhalten wir die komplette Wegbeschreibung zum Schatz. Bevor wir uns auf den Weg machen, nehmen wir noch die Brechstange mit, die im Sand liegt. Am Teich gehen wir solange 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. Erinnert 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 Grogomat 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 Schranke 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

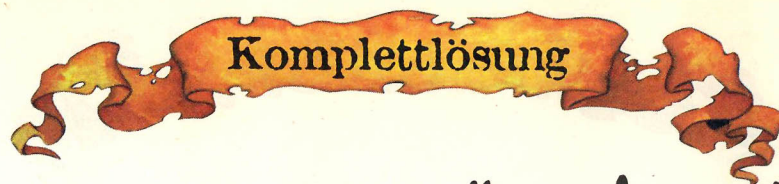
wir die Unterhose und stecken sie in die Tüte. Und wir brauchen noch etwas von seinem Tod: Dafür nehmen wir den Schädel von Guybrushs und LeChucks Vater und stecken ihn in die Tüte. Zum Schluß kommt die Puppe hinzu, und in Sekundenschnelle haben wir ein tödliches

Werkzeug geschaffen: Eine Voodoo-Puppe, 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.

Wer im Anfängermodus beginnen will, blättert zwei Seiten weiter...





LÖSUNGSWEG 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/ 1/ 3/ 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. 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 Fen-

ster 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 (2/ 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 Voodoo-Puppe und gibt uns ein paar Nadeln dazu (2/ 1/ 1/ 1/ 1). Der Voodoo-Zauber 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.



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 kaufen wir hier für 100 Goldstücke. Danach verlassen wir das Geschäft.

Dreads Schiff, 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 Schlüssel 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 Glücksspiels an (2/ 3/ 3/ 1/ 1/ 1). So erhalten wir unseren ersten Gewinn: 60 Goldstücke. Durch ein weiteres Gespräch (1/ 1/ 1) gewinnen wir eine Einladung für die Party in Marleys Haus. Wir verlassen den Händler.

Dreads Schiff, Booty Island

Wir begeben uns in das erste Haus von rechts und sprechen den Kostümverleiher an (1/ 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.

Schmalere Weg

Vor uns steht nicht LeChuck, sondern ein verkleideter Partygast (1/1/1). 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 Tasche verlassen wir den Raum. 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/ 3/ 2). Sie denkt, Guybrush sei nur wegen der Karte gekommen und wirft die Karte aus dem Fenster.

Norden

Die Karte liegt auf dem 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 Raum. 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 Schiff, 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/ 3/ 2/ 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 Schiff, Scabb Island, Friedhof

Mit dem Schlüssel öffnen wir die Gruft. Hier stehen einige Särge. 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, Sumpf, Hütte, Osten

Bei der Wahrsagerin holen wir die Liebesbombe ab (1). 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 steigen hinein. Es scheint der beste Weg zu sein, um in LeChucks Verließ zu kommen.

Part 3 – LeChucks Festung

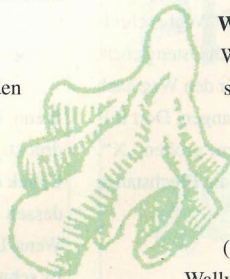
Wir steigen aus der Kiste, sobald wir in der Festung angekommen sind. Wir gehen solange nach Osten, bis uns eine Treppe in eine Passage führt.

Rechter vorderer 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 befindet. Im dahinterliegenden Raum sehen wir einen großen Zellschlüssel. Sobald wir ihn nehmen, fällt ein Netz herab und wir sind gefangen.





Komplettlösung

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 vergraben wurde. Ein Schild heißt uns auf Dinky Island willkommen. Nach der etwas rauen 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 zugenagelte 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.

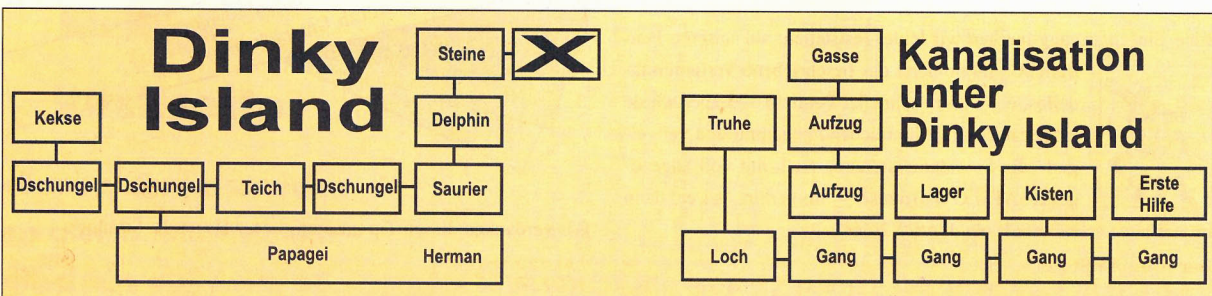
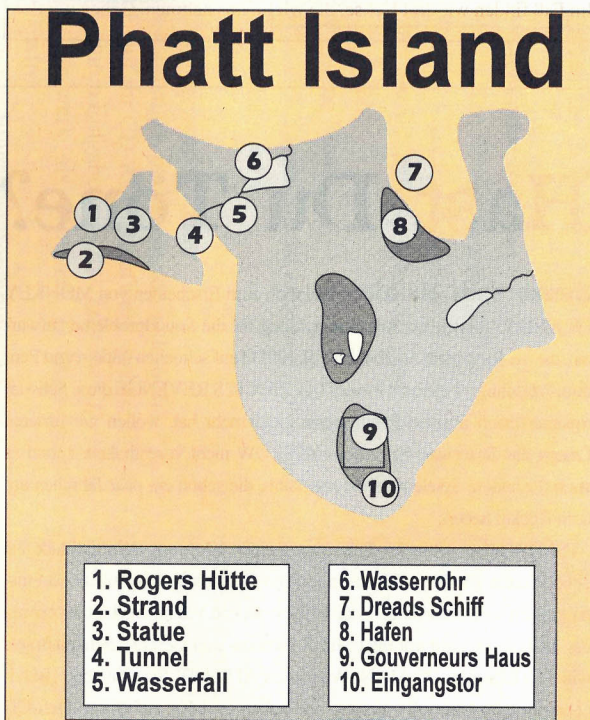
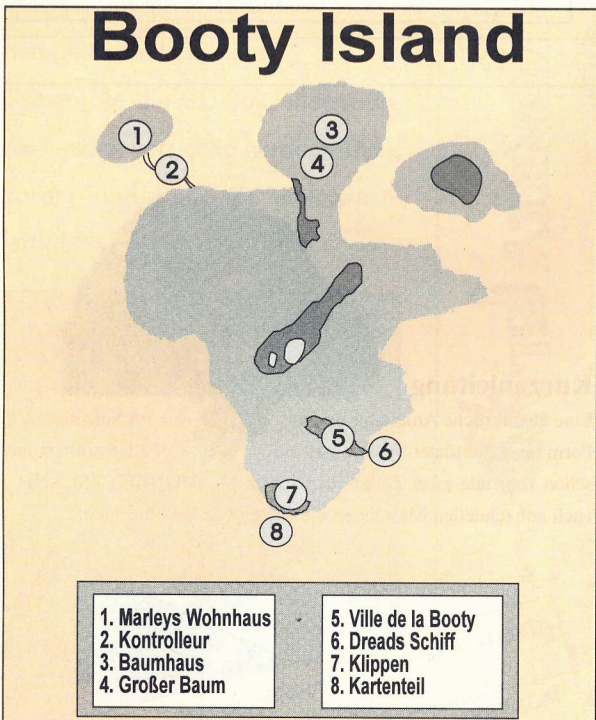
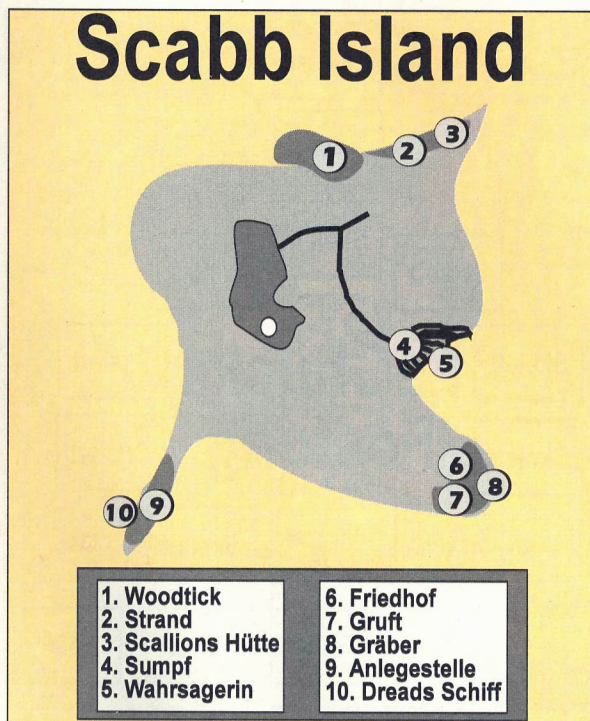
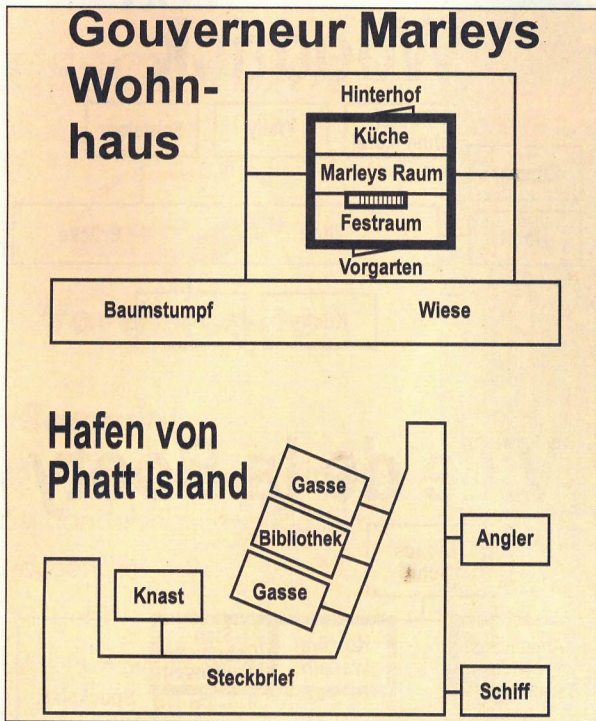
Wenn LeChuck vor euch steht, gebt ihm das Taschentuch von Stan. Er sneuzt sich und gibt es an euch zurück.

Aus der zerbrochenen Schatzkiste nehmt ihr das Ticket.

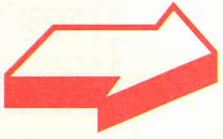
Wenn ihr alles erledigt habt, geht zum Aufzug. Sobald LeChuck kommt, ziehen wir an einem Hebel, um ins obere Stockwerk zu gelangen. Dank der aufgeblasenen Handschuhe und des Ballons schafft es der Aufzug, trotz des schweren Schranke nach oben zu gelangen. Während sich die Türen schließen, bleibt LeChuck 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 Guybrush 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...





IHR CD-COVER ZUM AUSSCHNEIDEN



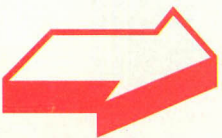
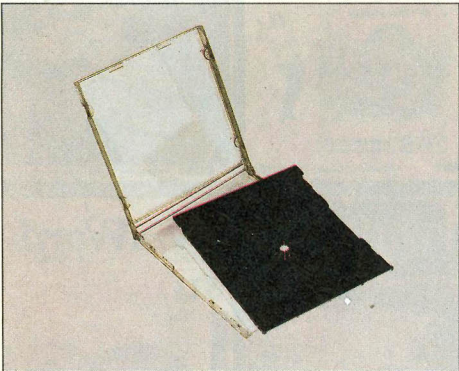
Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

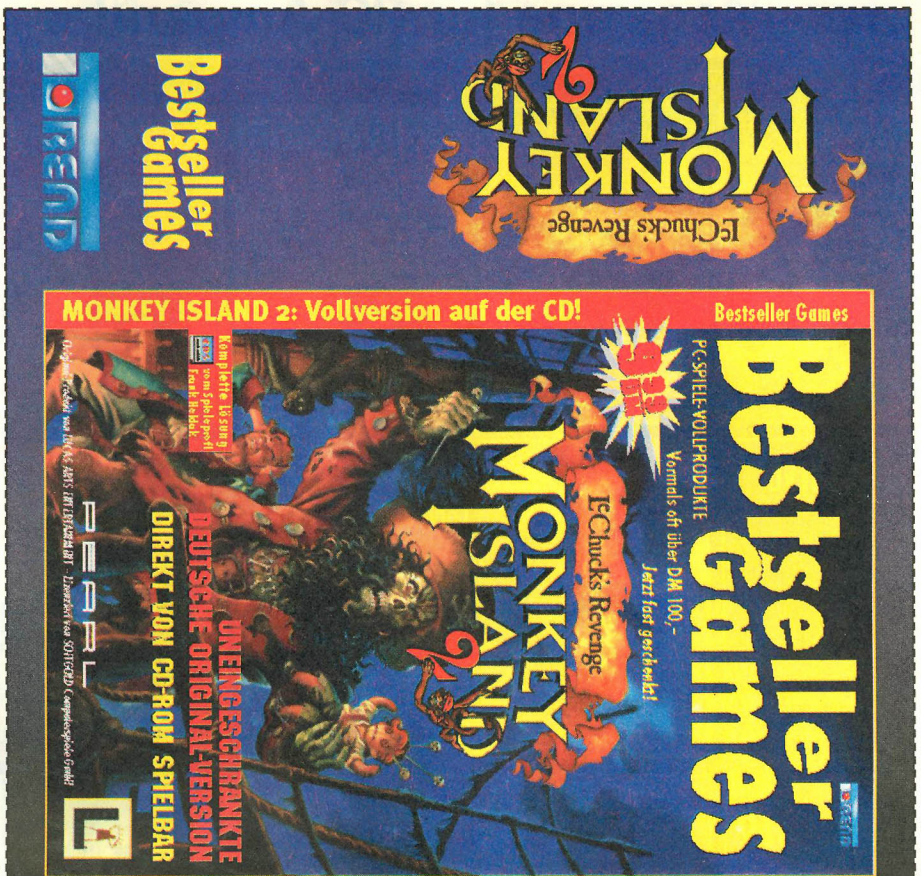
Und so geht's:

- ✂️ Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- ✂️ Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- ✂️ Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- ✂️ Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



Rückseite

Sie können die passenden
Boxen gleich mitbestellen –
Bestellschein auf Seite 65



BESTSELLER GAMES 7 • Monkey Island 2 – LeChucks Revenge •

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM **START** eingeben. Routiniers und Ungeduldige können stattdessen den Schnellstart wählen:

Systemanforderungen

- ✂️ einen AT386SX mit 1 MB RAM
- ✂️ 580 KB freien Arbeitsspeicher
- ✂️ etwa 2 MB Speicherplatz auf der Festplatte
- ✂️ eine Maus
- ✂️ eine Soundkarte ist nicht nötig, aber empfehlenswert.

Der Programmstarter

- Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“, falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
 2. an der Eingabeaufforderung **INSTALL** eingeben.



Die Demoprogramme
Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweisertext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

Der PEARL-Gesamtkatalog
DOS-Version: Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein, gefolgt von [RETURN]. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.
Windows-Version: Klicken Sie im DATEI-Menü des Programmmanagers auf *Ausführen*. Geben Sie in der folgenden Dialogbox *D:\WINNAT* ein, wobei D für den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks steht. Zusätzlich zu den Funktionen der DOS-Version bietet der Windowskatalog zu vielen Produkten Bilder und Fotos.



BESTSELLER GAMES 7 • Monkey Island 2 – LeChucks Revenge •

LeChuck's Revenge

RAV
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

MEGAHIT

MONKEY ISLAND 2

EIN ADVENTURE
DER SONDERKLASSE

NIEMAND LACHT, WENN DIESER PIRAT MIT PUPPEN SPIELT.

Ich dachte, ich wäre den Geisterpiraten ein für alle Mal los. Falsch.

Wie oft kann denn dieser aufgedunsene Kerl noch sterben?

Die anderen Piraten meinen, ich säße ganz schön in der Falle. „Wenn LeChuck dich tot sehen will, dann bist du tot“ heißt es. Legenden besagen aber, daß der Schatz von

*„Big Whoop“ geradezu magische Kräfte freisetzen soll...
Ich muß ihn also finden, bevor LeChuck mich findet.*

- Auszug aus den Memoiren von Guybrush Threepwood, „Meine Jahre auf Monkey Island“

Guybrush hat ein ernstes Problem: der totgeglaubte Geisterkapitän LeChuck ist zurückgekehrt, und er ist sehr, sehr schlecht auf ihn zu sprechen. Kein Wunder, schließlich hat ihm Guybrush die Traumfrau weggeschnappt und seinem verruchten Unwesen ein Ende gesetzt. Rache, Rache und nochmals Rache hat sich der Pirat geschworen, und dafür schreckt er vor keinem faulen Voodoo-Zauber zurück. Alte Bekannte sind zur Stelle, um Guybrush zu helfen: Stan hat einen neuen Gebrauchtladen eröffnet, die Voodoo-Priesterin, Gouverneurin Marley und die Piraten ohne Moral sind wieder da, und natürlich stapelweise Insiderwitze, die kaum einer versteht.

Das Heft enthält die **lizenzierte, deutsche Vollversion** des Adventure-Hits von LucasArts™, einschließlich einer ausführlichen Spielanleitung.

Das Spiel knüpft zwar an die Handlung von MONKEY ISLAND 1 an, verlangt aber keine Vorkenntnisse.

LECHUCK'S REVENGE ist von CD-ROM spielbar und benötigt kaum Platz auf der Festplatte.

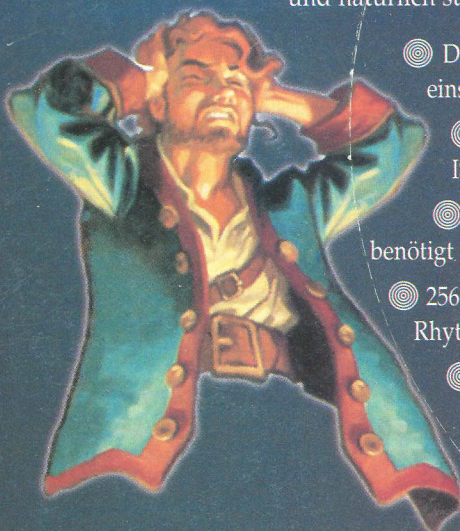
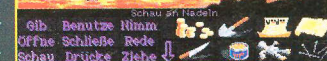
256-Farben-Grafik, animierte Filmsequenzen und coole Reggae-Rhythmen; alle gängigen Soundkarten werden unterstützt.

Systemanforderungen: 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafikkarte und Maus, eine Soundkarte ist nicht erforderlich, aber empfehlenswert.

Wie der Vorgänger wurde auch MONKEY ISLAND 2 mit Lob und Auszeichnungen überschüttet: „Brannte Teil

Eins schon ein Feuerwerk an Ideen ab, so ist Brad Gilberts Nachfolger schlicht ein Geniestreich - Megahit und Spiel des Monats.“ (ASM); „Besonders empfehlenswert“ - Power Play

Als BESTSELLER GAME wie immer mit Komplettlösung von CPS Heidak.



Außerdem auf der Heft-CD: Viele Demo-Versionen kommerzieller Spielehits!