

Bestseller-Games

# Bestseller Games

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

Vormals oft über DM 100,-  
Jetzt fast geschenkt!

**9,99 DM**

Ausgabe 2  
empf. VK  
DM 9,99  
SFr 9,90  
öS 78,-  
Lfr 198,-

Virengeprüft  
durch  
Thunder BYTE

PLAY  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT



THE SECRET OF

# MONKEY ISLAND

EIN GRAFIK-ABENTEUER  
VON RON GILBERT

Ausführliche  
Spielanleitung  
im Heft

Deutsche  
VGA-Version  
in 256 Farben

Direkt von CD-ROM spielbar

Im Heft **Komplette Lösung**  
vom Spieleprofi  
**Frank Heidak**



**PEARL**  
ORIGINAL-PRODUKT VON LUCAS ARTS ENTERTAINMENT  
LIZENZIERT VON SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH



KOMPLETT  
IN  
DEUTSCH



02

4 344023 309990

# Blitzstart

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der CD-ROM START eingeben. Routiniers und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum Schnellstart wissen müssen.

## Systemanforderungen und Installation

THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist bereits auf einem 386SX mit 2 MB RAM, VGA-Grafik und Maus spielbar. Da MONKEY ISLAND ohne weitere Vorbereitungen von der CD läuft, benötigt es keine Installation. Das Programm legt lediglich beim ersten Aufruf ein Verzeichnis auf der Festplatte an, in dem es Spielstände speichert. Auf den Seiten sieben und neun erfahren Sie alles, was Sie zum Programmstart wissen müssen.

Die Demo-Programme stellen unterschiedliche Ansprüche an die Ausstattung Ihres Rechners, allgemeingültige Hinweise sind daher nicht möglich. Einige der Spieledemos müssen auf der Festplatte installiert werden. Genauere Anweisungen finden Sie in den entsprechenden Textdateien oder auf dem Hinweisbildschirm des Programmstarters.

## 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 Auswahlmü vor sich. Um nun MONKEY ISLAND oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlballen auf den entsprechenden Menüeintrag und drücken [ENTER]. Nach Spielende befinden Sie sich wieder im Starter, den Sie mit [ESCAPE] verlassen können.

## Die Demoprogramme




Die Demos starten Sie am komfortabelsten aus dem Programmstarter. In einigen Fällen ist Ihnen dieser Weg allerdings verbaut, weil





die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen. Der Starter wird Sie hierauf durch einen Hinweis aufmerksam machen und zugleich darüber informieren, wie Sie das betreffende Programm von der Kommandozeile aus starten können. Ähnliches gilt für die Programme, die Sie zunächst auf Ihre Festplatte installieren müssen. Beachten Sie bitte, daß Sie diese Programme nicht direkt aus dem Starter heraus aufrufen können; Sie müssen nach der Installation in das entsprechende Verzeichnis Ihrer Festplatte wechseln und das Programm von der Kommandozeile starten.

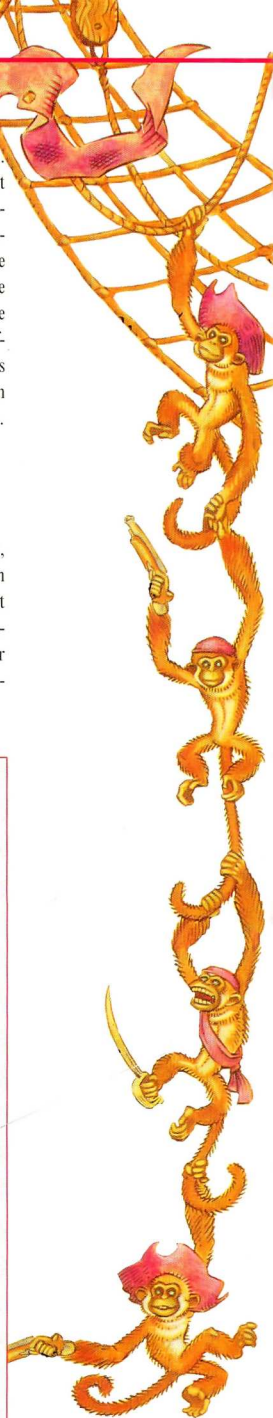
## Der PEARL-Gesamtkatalog

Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk, geben an der Eingabeaufforderung den Befehl *doskat* ein und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Daraufhin erscheint das Katalogmenü. Alle wichtigen Funktionen werden über Funktionstasten gesteuert, deren Belegung am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

### Kurzinfo

Jeder Artikel in diesem Heft wird von einem Kurzinfokasten abgeschlossen, der Ihnen auf einen Blick alle wesentlichen Daten des vorgestellten Spiels präsentiert. Hier steht in Stichworten, was Sie erwartet, was Sie dafür bezahlen müssen – und ob sich die Programme für Ihren Computer eignen. Unter dem Stichwort "Systemanforderungen" im Kurzinfokasten finden Sie ein bis vier -Symbole. Der entsprechenden Leistungsklasse sollte Ihr PC mindestens angehören, wenn Sie mit dem jeweiligen Spiel liebäugeln. Eine Maus halten wir für selbstverständliches Zubehör, sie wird daher ebensowenig gesondert aufgeführt wie eine Festplatte oder eine VGA-Grafikkarte. Wegen der besseren Speicherverwaltung sollte Ihr DOS mindestens die Versionsnummer 5.0 tragen. Eine Soundkarte hingegen ist nur selten unbedingt notwendig, erhöht aber fast immer den Spaß an der Sache beträchtlich. Dennoch finden Sie das -Symbol nur, wo eine (Soundblaster-kompatible) Soundkarte ausdrücklich verlangt wird. Ähnliches gilt für einen Joystick: Er wird nur dort erwähnt, wo das Spiel ohne Joystick nicht sinnvoll zu steuern ist. Das -Symbol schließlich verweist auf ein CD-ROM-Laufwerk. Die Leistungsklassen im einzelnen:

-  - 386SX, 16 oder 25 Mhz, 2 MB RAM
-  - 386DX, 25 MHz, 2-4 MB RAM
-  - 386DX od. 486SX, 33 MHz, 4 MB RAM
-  - 486DX, 33 MHz, 4-8 MB RAM, SVGA- oder Accelerator-Grafikkarte.



# Unter schwarzer Flagge

Korsaren und Freibeuter aus aller Herren Länder führen auf Mêleé Island, einer kleinen, verträumten Insel inmitten der Karibik, ein beschauliches Dasein. Gutgelaunt und vom Genuß des selbstgebrauten Groggs beflügelt, erzählen die alten, kampferprobten Haudegen in der einzigen Bar des Ortes so manche mysteriöse Geistergeschichte. Hinter vorgehaltener Hand geht ein Gerücht von Mund zu Mund. Tief unten in den weitläufigen Gewölben Monkey Islands – so die redseligen Piraten – liegt die stolze Fregatte des Geisterkapitäns LeChuck in einem Fluß aus rotglühender Lava vor Anker. Seitdem der ruhelose Geist des Kapitäns in den Gewässern der friedlichen Insel sein Unwesen treibt, sind die Kaperfahrten selbst den Verwegensten unter den Piraten nicht mehr geheuer. In die Herzen der tollkühnen Freibeuter haben sich Angst und Furcht geschlichen. Jedes Schiff, das den sicheren Hafen Mêleé Islands verläßt, läuft Gefahr, Beute des skrupellosen Geisterkapitäns zu werden. Ohne Erbarmen tötet er die Mitglieder der Besatzung und preßt die Toten in seine Geistercrew. Doch damit nicht genug. Seit LeChuck vor einigen Jahren in heißer Liebe zu der schönen Gouverneurin entbrannte, sind Piraten auf Mêleé Island nicht mehr sonderlich willkommen, die Verhältnisse dadurch unnötig kompliziert. Von alledem weiß unser Held noch nichts. Verliebte Geister und schnöde Eifersucht sind seinem edlen Gemüt noch fremd. Alles nur Seemannsgarn, meinen Sie?

## Auf der Suche nach dem Glück

MONKEY ISLAND ist ein farbenprächtiges Mantel-und-Degen-Stück vor exotischer Kulisse. Gleichzeitig erzählt das Adventure die unglaubliche Geschichte des Guybrush Threepwood, eines sympathischen, blonden Jungen, der den brennenden Wunsch verspürt, Pirat zu werden. Eben erst auf Mêleé Island angekommen, fassen Sie in der Rolle des beherzten Draufgängers den reichverzierten Knauf Ihres geschwungenen Säbels fester und legen die breite Brust unter dem weichfallenden Stoff ihres Hemdes ein wenig freier, um selbst als tollkühner Held ein Stück Piratengeschichte zu schreiben. Doch leichter gesagt als getan.



Etwas verloren finden Sie sich an der menschenleeren Pier des Städtchens wieder. Kaum vertraut mit den örtlichen Gegebenheiten, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich wagemutig in Abenteuer und Gefahren zu stürzen. Doch wie im Leben eines jeden wahren Helden lassen auch Ihre drei Prüfungen nicht lange auf sich warten. Ihr Weg führt Sie geradewegs in die einzige Spelunke des Hafens, aus der Ihnen beim Öffnen der Tür laute Musik und ein beißender Geruch aus Tabakqualm, Schweiß und Alkohol entgegenzuschlagen scheint. Etwas ahnungslos bahnen Sie sich einen Weg durch die Schar der rauen Kerle, um in der trinkfesten Männerrunde die größten Rüpel ausfindig zu machen. Den Wortführern tragen Sie Ihr Anliegen vor. Ihr Wunsch, in die Reihen der wagemutigen Freibeuter



## Klar zum Start

Um in der abenteuerlichen Welt der Freibeuter, Piraten und Korsaren erfolgreich bestehen zu können, benötigen Sie:

- einen AT386SX mit 2 MB RAM
- und eine VGA-Grafikkarte.
- Soundkarte und Maus sind optional.

## Leinen los

1. Um MONKEY ISLAND mit dem Programmstarter aufzurufen, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben, gefolgt von einem Doppelpunkt, am DOS-Prompt eingeben und mit [RETURN] bestätigen. Danach tippen Sie *INSTALL* ein.

2. Wollen Sie auf die Installation der CD-ROM-Menüoberfläche verzichten – etwa um Arbeitsspeicher zu sparen – so können Sie das Spiel, nachdem Sie auf das CD-ROM-Laufwerk gewechselt haben, mit *MONKEY1* von der Kommandozeile aus starten und ... auf geht's, ins exotische Paradies der Karibik.

3. Um MONKEY ISLAND auf der Festplatte zu installieren, wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und geben den Befehl *HDINST* ein. Danach folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Sie werden gebeten, Angaben über Laufwerk und Verzeichnis zu machen, in das die Programmdateien kopiert werden sollen. Als Name für das

Verzeichnis ist MONKEY bereits vorgeschlagen. Nachdem der Installationsvorgang beendet ist, wechseln Sie in das von Ihnen angegebene Verzeichnis auf dem entsprechenden Laufwerk. Mit dem Befehl *MONKEY* starten Sie ins Spielvergnügen.



Die Festplatteninstallation empfiehlt sich nur in wenigen Ausnahmefällen, denn außer einem schnelleren Programmstart werden Sie keinerlei Vorteile feststellen. Der einzige Grund, MONKEY ISLAND auf der Festplatte zu installieren, ist Mangel an Arbeitsspeicher. Nachdem der Installationsvorgang beendet ist, sollten Sie in diesem Fall daran denken, die CD-ROM-Treiber in den Startdateien zu deaktivieren. Mit der überwiegenden Mehrzahl aller Konfigurationen läuft MONKEY ISLAND aber reibungslos direkt von der CD, da das Programm keine großen Speicheransprüche stellt. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, erfahren Sie auf S. 9 mehr über die *Tücken der Technik*.

## Piraten, Prisen und Patrouillen

Nachdem Sie die Technik auf das Abenteuer Karibik vorbereitet haben, können Sie in See stechen. Doch in der grauen Welt der Bits und Bytes sind räuberische Angriffe auf Datenträger nicht weniger selten als im 17. Jahrhundert das Aufbringen und Entern schwerbeladener Handelsschiffe durch tollkühne Freibeuter und wilde Korsaren. Um

zu verhindern, daß im 20. Jahrhundert Computerpiraten digitale Preise machen, gilt es daher, ein entlarvendes Geschichtsquiz zu lösen. Sobald Sie MONKEY ISLAND gestartet haben, erscheint ein wildes Piratengesicht auf Ihrem Bildschirm, das sich bei näherem Hinsehen als Kombination aus zwei verschiedenen Gesichtshälften entpuppt. Wie lautet die Lösung? Die strenge Programmpatrouille erkundigt sich nach dem Todesjahr, in dem der abgebildete Pirat nicht eben freiwillig aus dem Leben schied. Dazu benötigen Sie die *Dial-A-Pirat-Scheibe*, die dem Heft als Bastelanleitung beiliegt (hintere Umschlagseite). Um die Frage nach dem Ableben des Piraten beantworten zu können, drehen Sie den inneren Kreis der Scheibe solange, bis Sie das Gesicht zusammengesetzt haben, das Sie vom Bildschirm her anblickt. Danach lesen Sie die Jahreszahl aus dem Fenster ab, dessen Ortsname mit dem auf dem Bildschirm angegebenen übereinstimmt und ... hereinspaziert, die Show beginnt.



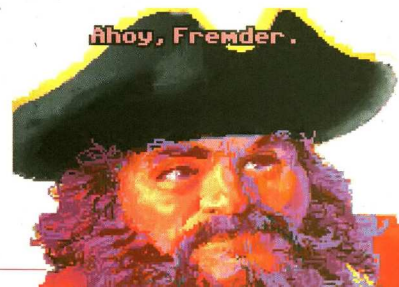
aufgenommen zu werden, findet alsbald Gehör, doch zuvor müssen Sie sich eines Piraten würdig erweisen. Dabei gilt es, drei Aufgaben zu lösen, die Ihnen die grölende Schar der Piraten auferlegt:

1. Die Schwertmeisterin ausfindigmachen und in einem Duell besiegen,
2. das *Idol der vielen Hände* aus der Residenz der Gouverneurin entwenden, um
3. in einem grandiosen Husarenstück den sagenumwobenen Schatz *Mélee Islands* zu heben.



Jetzt heißt es, Worten Taten folgen zu lassen. Etwas ratlos macht sich Guybrush auf den Weg. Sobald Sie das Städtchen am Hafen verlassen haben, führt Sie der steile Klippenpfad direkt am Ausguck vorbei auf den Lageplan der Insel. Auf dieser Erkundungstour machen Sie die Bekanntschaft der Inselbewohner, darunter mancher Galgenvögel und Glücksritter. Neben dem Haus der Schwertmeisterin scheinen das Fechtstudio von General Smirkis, eine geheimnisvolle Weggabelung, Stans Gebrauchtsschiffhandel, ein Zirkus und eine kleine Insel, auf der Meethook, ein grobschlächtiger Pirat, samt seinem Ungeheuer residiert, für das Bestehen der Aufnahmeprüfung von Bedeutung zu sein. An all diesen Orten können Sie in der Rolle des Piratenanwärters in die einzelnen Episoden und Abenteuer erneut eintauchen. Doch auch die abenteuerlichen Gestalten der kleinen Hafenstadt dürfen Sie nicht versäumen. Um alle drei Aufgaben erfolgreich zu lösen, bedarf es zunächst einiger Gespräche mit dem Krämer des Ortes. Der Gefangene Otis, der von sich behauptet, ein Opfer der Gesellschaft zu sein, eine VoodooPriesterin und

Fester Shintop, der Sheriff des verschlafenen Inselstädtchens – sie alle spielen eine undurchsichtige Rolle in dem für Guybrush noch recht mysteriösen Spiel. Mit Shintop hat es, wie auch Guybrush sehr schnell bemerken wird, eine besondere Bewandnis. Ziemlich unsanft sieht er sich von dem bärbeißigen Mann kurzerhand ins Reich der Fische befördert, und im Zirkus kommt er nicht umhin, bewaffnet mit einem Topf, wie sein Vorgänger Münchhausen den Ritt auf einer Kanonenkugel zu wagen.



## Tücken der Technik

Obwohl MONKEY ISLAND bescheidene Ansprüche an die Hardware stellt und obwohl die CD-ROM-Technik inzwischen ausgereift ist, sind Fehler nicht ganz auszuschließen. Glücklicherweise sind die meisten Schwierigkeiten ohne großen Aufwand zu beheben. Die drei häufigsten Probleme samt Lösung haben wir zusammengefaßt.

## Lesefehler

Sollte schon der Versuch fehlschlagen, die CD-ROM einzulesen, so ist vermutlich ein wenig bekannter Parameter der Microsoft CD-ROM Extension MSCDEX.EXE dafür verantwortlich. Die Fehlermeldung lautet:

*CDR103: CD-ROM ist kein High-Sierra oder ISO 9660-Format beim Lesen von Laufwerk D:*

Glauben Sie kein Wort – Ihre CD entspricht der ISO-Norm! Überprüfen Sie in Ihrer *Autosexec.bat* die Zeile, in der *Mscdex* aufgerufen wird. Benutzen Sie einen ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS. Wenn *Mscdex* mit dem Parameter */K* gestartet wird, löschen Sie (nur!) diese zwei Zeichen, speichern die Datei und starten Ihren Rechner neu. Ist der Fehler doch immer nicht behoben, ist vermutlich Ihre CD-ROM defekt.

## Runtime Error

Sollten Sie stolzer Besitzer eines schnellen 486ers oder gar eines Pentiums sein, stehen Sie möglicherweise vor einem unerwarteten Problem: Ihr Rechner ist zu flott, was zu Fehlermeldungen wie *RUN-TIME ERROR R6003* oder *INTEGER DIVIDE BY 0* beim Start von MONKEY ISLAND führen kann. Auch krachende Geräusche aus den Lautsprecherboxen sind nicht beabsichtigt. Um es mit LeChuck und seinen Kumpanen trotzdem aufnehmen zu können, haben Sie drei Möglichkeiten:

1. Starten Sie Ihren Rechner neu und takteten Sie ihn mit Hilfe der Turbotaste herunter, bevor Sie MONKEY ISLAND erneut starten.

2. Sehr schnelle Computer (nach unseren Erfahrungen ab 486/DX33) sind unter Umständen auch mit heruntergesetzter Taktfrequenz noch zu flott. Um dem Karibikabenteuer dennoch frönen zu können, starten Sie MONKEY ISLAND folgendermaßen:

- Wechseln Sie zunächst auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und
- anschließend mit *cd MII* in das Verzeichnis *MI1*.
- Danach tippen Sie *FASTPC* ein und bestätigen wie gewohnt mit [RETURN].

Die Datei *FASTPC.BAT* schaltet vor Aufruf des Spiels den internen Cache der 486-Prozessoren ab und macht diesen Eingriff nach Spielende wieder rückgängig. Die entsprechenden Programme *ICD* (Cache deaktivieren) und *ICE* (Cache aktivieren) wurden ausführlich getestet, ohne daß Probleme auftraten, was nicht heißt, daß das für alle denkbaren Konfigurationen gilt. Probieren Sie die „Prozessorbremse“ ohne Scheu aus – in Problemfällen stellt schlimmstenfalls ein Rechnerneustart den ursprünglichen Systemzustand wieder her.

Pentiumbesitzer haben hier einmal das Nachsehen. Nach unseren Erfahrungen läßt sich Intels Krone der Schöpfung nicht überlisten.

3. Sollte Ihnen nach all diesen technischen Eingriffen die ungetrübte Spielfreude noch immer nicht zuteil werden, müssen Sie leider auf die Soundunterstützung verzichten und das Spiel entsprechend starten. Dazu

- wechseln Sie zunächst auf das CD-ROM-Laufwerk
- und anschließend mit *cd MII* in das Verzeichnis *MI1*.
- Danach starten Sie MONKEY ISLAND unter Zuhilfenahme eines Parameters: *MONKEY I*. Das Programm nutzt dann ausschließlich den PC-Lautsprecher und ignoriert eingebaute Soundkarten.

## Schweigen in der Karibik

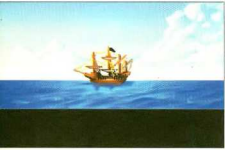
Beim Programmstart konfiguriert sich MONKEY ISLAND im Normalfall selbst. Somit wird auch die angeschlossene Soundkarte erkannt. Sollte Ihre Soundkarte nicht 100% Adlib-kompatibel sein, hören Sie möglicherweise keinen Sound: die Geräuschkulisse bleibt aus. In diesem Fall versuchen Sie, das Problem durch Heruntertakten des Rechners zu beheben. Sollte der schnelle Griff zur Turbotaste nicht ausreichen, müssen Sie die automatische Konfiguration umgehen. Dazu

- wechseln Sie auf das CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis *MI1*.
- Anschließend geben Sie *MONKEY A* ein, um MONKEY ISLAND im Adlib-Modus zu starten.

Sollten alle Ihre Bemühungen fehlschlagen, müssen Sie sich leider mit dem PC-Lautsprecher begnügen, unter Umständen sogar völlig auf die Soundunterstützung verzichten. Der Startbefehl *MONKEY I* ignoriert eingebaute Soundkarten und nutzt ausschließlich den eingebauten Lautsprecher.



Nur soviel noch vorab: Über kurz oder lang werden Sie Ihre Bewährungsprobe bravourös bestehen und dabei Marley, der Liebe Ihres Lebens begegnen. Da die Gouverneurin Ihre Liebe erwidert, scheint alles in bester Ordnung, wäre da nicht der Geisterkapitän. Ohne es zu ahnen, haben Sie mit Ihrem Geselkenstück das Vorhaben des Erzscurken LeChuck durchkreuzt. Und so bleibt Ihnen – kaum ihres Landrattenstatus' enthoben – nichts anderes übrig, als in neue Bildschirmabenteuer zu starten. Doch wir wollen nicht vorgeifen.



### Mit Kurs auf Monkey Island

Zurück an der Pier glaubt der verliebte Held sein Glück mit Händen greifen zu können, als das Schicksal eine überraschende Wendung nimmt. Im Dunkel der Nacht läuft die Fregatte LeChucks aus dem Hafen aus. Eine böse Vorahnung ergreift den frischgebackenen Piraten, und die schlechte Nachricht läßt tatsächlich nicht lange auf sich warten. Marley, die Gouverneurin, wurde von LeChuck in sein Versteck auf Monkey Island verschleppt. Da keiner der Piraten auf Mêle Island genügend Mut besitzt, dem Bösewicht zu folgen, ist es an Ihnen, die Frau Ihrer Träume und Wohltäterin der Insel zu retten. Eine spannende Verfolgungsjagd beginnt.

Doch zunächst gilt es, eine Mannschaft anzuwerben und ein geeignetes Schiff zu finden. Mit viel Geschick



und Überzeugungskunst gelingt es Guybrush, Otis, Carla und Meethook anzuheuern und gegen gutes Geld bei Stan ein kaum noch seetüchtiges Schiff zu erstehen. Das Feilschen und Verhandeln mit dem geborenen Verkäufer gestaltet sich äußerst langwierig. Da Sie die Sea



Monkey zu kaufen gedenken, kommen Sie nicht umhin, der geheimnisumwitterten Geschichte des Schoners zu lauschen – aus berufenem Munde, versteht sich. Bei der *Sea Monkey* handelt es sich, laut Stan, um das einzige Schiff, dessen Mannschaft es je wagte, Kurs auf Monkey Island zu nehmen, um das legendäre Geheimnis der Insel zu erkunden. Doch keines der Besatzungsmitglieder kehrte je zurück. Ihr Schicksal blieb ungeklärt. Genauso mysteriös wie der Verbleib der Mannschaft waren die Umstände, unter denen der Schoner ohne eine Menschenseele an Bord in den Hafen von Mêle Island einlief. Man erzählt sich, eine Horde Schimpansen habe das Schiff gesegelt.

Was noch vor kurzem als Bewährungsprobe eines angehenden Piraten begann, wächst sich zusehends zu einem handfesten Liebesabenteuer mit eifersüchtigen Geistern und hungrigen Kannibalen aus. Um Marley endlich in Ihre Arme schließen zu dürfen, müssen Sie noch einmal Kampfgeist und Ausdauer beweisen. Beseelt von derart romantischen Gedanken, macht sich Guybrush auf die abenteuerliche Suche nach 30 toten Piraten und einer schönen Frau.

Nachdem die Mannschaft vollzählig an Bord versammelt ist, nimmt Guybrush mit Feuereifer die Verfolgung LeChucks auf. Doch schon während der Überfahrt kommt es zu offener Meuterei. Die Mannschaft, allen voran Otis, beschließt, die Zeit auf See anderweitig zu nutzen.





Undank ist der Welten Lohn! Von rastloser Unruhe getrieben, suchen Sie in den Mannschafts- und Lagerräumen der Sea Monkey nach Hinweisen und Indizien. Wie läßt sich die Rettung der geliebten Frau bewerkstelligen, da doch auf keiner Karte das Eiland verzeichnet ist? Ihre Erkundungstour durch das Schiffsinere zählt sich aus. Neben Frühstücksflocken, Zimtstangen, Rotwein und Schießpulver finden Sie unter anderem ein altes Rezept, das Sie der Lösung des Rätsels näher bringt. Nach und nach geben Sie die Zutaten in den großen Topf, der auf dem Herd in der Kombüse nur auf seinen Einsatz gewartet zu haben scheint. Als Schiffskoch müssen Sie freilich ein wenig improvisieren. Die darauf folgende Explosion ist alles, woran Sie sich später erinnern können. Aus langer Ohnmacht erwacht, finden Sie sich in der Haut des malträtierten Helden mit Ihrer Crew vor der Küste Monkey Islands wieder. Nun wird selbst dem gutmütigen Guybrush klar, daß es hier nicht mit rechten Dingen zugeht. Doch bange machen gilt nicht. Wieder lädt eine Kanone am Bug des Schiffes zu einem verwegenen Ritt durch die Lüfte. Was im Zirkus so trefflich gelang, kann als Mittel, Monkey Island zu erreichen, kaum fehlschlagen. Also schnell, Lunte gelegt, Kochtopf übergelüftet und los geht's.

## Die Geisterinsel

Nach der ansaftigen Landung am Strand der Geisterinsel blickt Guybrush ein wenig benommen um sich. Hier also treibt LeChuck sein Unwesen. Bevor Sie sich als galanter Ritter daran begeben, Marley zu befreien, gilt es, das Versteck des Erzschur-

Strand verlassen und den Dschungel betreten haben. Dann heißt es, von der Flußgabelung aus die Insel zu erkunden, das Plateau und das Fort zu erklimmen, die Paddel aus der Schlucht zu holen und im Tal des Gehängten ein Seil zu erbeuten, um schließlich das Kannibaldorf zu besuchen und in den Affenkopf zu steigen. Um den nordöstlichen Teil der Insel, d.h. die Kannibalen und deren Kultstätte, den geheimnisvollen Affenkopf, zu erreichen, müssen Sie sich in einem kleinen Ruderboot tüchtig ins Zeug legen. Bei Ihren Strand- und Dschungelstreifzügen werden Sie immer wieder Hermann Toothrot, einem Schiffbrüchigen, begegnen, der einige interessante Details zum Spielgeschehen beizutragen hat. Unterhalten Sie sich mit ihm, doch achten Sie darauf, alle am Strand verstreuten Handzettel einzusammeln.

Wie nicht anders zu erwarten, stößt Guybrush schon bald auf neue Probleme. Um in den Affenkopf einzu-



dringen und die Geister dingfest zu machen, benötigt er den Beistand der Kannibalen, die nicht nur über einen geheimnisvollen Schrumppkopf verfügen, sondern mit einer äußerst seltenen Wurzel einen Zialtrunk zu bereiten wissen, der die hafte Geisterschar unschädlich macht. Auch diesmal hat der Bösewicht LeChuck seine Hände im Spiel. Vor geraumer Zeit hat er den Kannibalen ihre zigarartige Wurzel gestohlen.

Um der Geisterbande endgültig den Raus zu machen, ist es nun Ihr vorrangiges Ziel, LeChuck die seltene Wurzel zu entwinden. Wie gut, daß Sie eine Meisterschaft als Dieb schon einmal bewiesen zu stellen hatten. Doch ohne

den Kopf des Navigators kann kein Sterblicher den Weg durch das Labyrinth der Katakomben finden. Guybrush benötigt den Schrumppkopf als Navigationsinstrument. Schon beim Betreten entpuppt sich der Affenkopf als Eingang zu einer schaurigen Unterwelt, durch die sich glühende Lavaströme langsam ihren Weg

**SO GEHT ES ZU MONKEY ISLAND!!!**

Topf auf 95 Grad erwärmen  
 Folgende Zutaten addieren:

- 1 Zimtstange
- 4 Pfefferminz-Blätter
- 1 menschlicher Schädel
- 1 Tropfen Krakenblut
- 0,5l rotes Affenblut
- 1 ganzes Huhn
- 3 Unzen Schwefel
- 1 oder mehr der folgenden:  
 Vitamin B12, Lecithin  
 Mais, Bindemittel oder  
 naturidentisches Aroma.

Auf kleiner Flamme einkochen lassen.  
 Reicht für vier Personen.

ken ausfindig zu machen und sich Zugang zu seinem Geisterschiff zu verschaffen.

Ähnlich wie auf Méléé Island gelangen Sie auch auf Monkey Island auf eine Übersichtskarte, sobald Sie den

bahnen. Durch dieses Labyrinth ist das Versteck LeChucks vor neugierigen Blicken und abenteuerlustigen Eindringlingen hervorragend geschützt. Als Guybrush die Stufen des Affenkopfes zögernd hinabschreitet, glaubt er, einen Vorhof der Hölle zu betreten. Schmerz erfüllt blickt die weitaufgerissenen Augen der im Stein gefangenen Seelen den Eindringling an, die Wände bluten und die Luft ist erfüllt vom Atem des Bösen. Wieder streift ein heißer Höllenwind durch Guybrushs Haare, als er sich ein zweites Mal in diesen Abgrund wagt. Obwohl es ihm gelingt, die Wurzel in seinen Besitz zu bringen, muß er bei seinem dritten Besuch mit Entsetzen feststellen, daß LeChuck das unterirdische Gewölbe bereits verlassen hat, um sich in der Kirche von Mêlée Island trauen zu lassen. Und wieder ist Ihnen der Bösewicht eine Nasenlänge voraus. Doch mit etwas Glück kommen Sie gerade noch rechtzeitig nach Mêlée Island, um die gespenstische Hochzeit zu verhindern. Sollte Ihnen auch dieses Meisterstück gelingen, so dürfen Sie auf das furiose Happy End zu Recht gespannt sein ...

## Nur der Wagemutige gewinnt

Lassen Sie sich beim Kampf gegen die fidele Geisterbande nicht entmutigen, so manche Lösung liegt näher als Sie denken. Obschon jeder Bildschirm ein eigenes Rätsel für Sie bereithält, werden Sie die Herausforderung MONKEY ISLAND mit etwas Geduld doch meistern. Sie werden des öfteren an bereits bekannte Orte zurückkehren, um bestimmte Gegenstände zu suchen und mitzunehmen, denen Sie bei Ihrer ersten Begegnung keine oder nicht genügend Aufmerksamkeit schenkten. Obwohl dies nicht der kürzeste Weg zum Erfolg zu sein scheint, lautet das oberste Gebot, alle Gebäude und Räume zu betreten. Getreu dem Motto von LucasArts sterben Sie auch in MONKEY ISLAND nicht, weil Sie von Neugier getrieben den Kopf durch eine Tür gesteckt 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 zwischenspeichern, so ist es dennoch unnötig, dieses Hilfsmittel in kurzen Abständen einzusetzen. Den Verlust eines Gegenstandes haben Sie kaum zu befürchten. Über die Anzahl der Gegenstände, die Sie bei Ihrem Karibikabenteuer mitführen wollen, entscheiden Sie selbst. Der zweite Rat, den Sie daher beherzigen sollten, lautet, alles einzustecken, dessen Sie habhaft werden. 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 Begierde der Abenteu-

erusrüstung einverleiben können. Versuchen Sie's. Um die Frau Ihres Herzens zu retten, 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, LeChuck und seiner Geisterbande das Handwerk zu legen. Etwas Geduld müssen Sie einfach mitbringen, um den kleinen und großen Geheimnissen der Karibikinseln auf die Schliche zu kommen.



## Rote Heringe

Auf einer Brücke Mêlée Islands werden Sie auf einen Troll stoßen, dem Sie Wegezoll entrichten müssen: einen roten Hering. Kaum im Besitz des roten Herings, wird Ihnen der Troll sein wahres Gesicht offenbaren. Möglicherweise steckt im Fell des keulenschwingenden Unholdes ein Programmierer. Ein *Roter Hering* jedenfalls bezeichnet in der Geheimsprache der Adventure-Profis eine falsche Fährte oder einen Gegenstand, der für die Lösung des Spiels zu keiner Zeit von Bedeutung ist. Daher dürfen Sie versichert sein, daß der rote Hering, mit dem Sie den Troll bestechen, nicht der einzige ist, den dieses Adventure für Sie bereithält.

Und noch etwas. Wer sich fragt, wie die Hafenkneipe zu ihrem wunderlichen Namen kam, sei ebenfalls auf die Programmierer verwiesen. Mit einer guten Portion hintergründiger Ironie und einem gehörigen Schuß Selbstbewußtsein wurde das Schild über dem Eingang mit dem Schriftzug SCUMM-Bar versehen. SCUMM steht für *Scripting Utility for Maniac Mansion* und





bezeichnet eine Wende im Programmiersystem von LucasArts. Bei MANIAC MANSION mußten die Spieler erstmals nicht mehr Worte und Sätze über die Tastatur eingeben, sondern konnten über Symbole ganze Befehlsketten aktivieren. Um im Spiel zu bleiben: Wenn Sie auf den Befehl *Nehme* und anschließend auf das Gummihuhn klicken, verschwindet das Gummihuhn vom Bildschirm und wird automatisch Ihrem Inventar hinzugefügt. Seit MANIAC MANSION wurde das SCUMM-Story-System mehrfach umgeschrieben. Doch Ron Gilbert, der geistige Vater Guybrush Threepwoods und Maniac Mansions, setzte seiner Erfindung mit dem Namen der Bar ein kleines Denkmal.

## Willkommen auf Monkey Island

**M**ONKEY ISLAND wurde komplett ins Deutsche übertragen. Daher müssen Sie sich nicht um das Verständnis englischer Sätze und Witze bemühen, um sich in der Rolle des tollkühnen Freibeuters zu bewähren und Marley, die Gouverneurin, den Klauen LeChucks zu entreißen. Es wäre wirklich schade, wenn Ihnen die vielen ironischen, bisweilen recht sarkastischen gesellschaftspolitischen Anspielun-



gen mangels Sprachkenntnissen entgingen. Ob Sit-In mit den Kannibalen oder willkürlich am Strand platzierte Aktennotizen – das Kommunikationsgebaren des ausgehenden 20. Jahrhunderts wird ausgiebig aufs Korn genommen.

## Alle Mann an Bord

**D**en blonden, blauäugigen Helden setzen Sie am einfachsten mit Hilfe der Maus in Bewegung. Doch auch mit Joystick oder Tastatur läßt er sich an den Ort des Geschehens bewegen. Beabsichtigen Sie, kniffligen Fragen mit einem Joystick zu Leibe zu rücken, dann drücken Sie die Tastenkombination

[ALT][J], nachdem Sie das Spiel geladen haben. Sollte sich der Cursor danach immer noch wie von Geisterhand geführt über den Bildschirm bewegen, justieren Sie den Joystick, indem Sie die Tastenkombination [ALT][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 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.

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

- |                   |                 |                      |
|-------------------|-----------------|----------------------|
| ■ <i>Drücke</i>   | ■ <i>Öffne</i>  | ■ <i>Gehe zu</i>     |
| ■ <i>Benutze</i>  | ■ <i>Rede</i>   | ■ <i>Ziehe</i>       |
| ■ <i>Schließe</i> | ■ <i>Nimm</i>   | ■ <i>Schalte ein</i> |
| ■ <i>Reise</i>    | ■ <i>Gib</i>    | ■ <i>Schalt</i>      |
| ■ <i>Was ist</i>  | ■ <i>Schalt</i> | ■ <i>Zu Henry</i>    |

Während Sie im Grafikfenster verfolgen können, wohin Sie Guybrushs Schritte lenken, versetzen Sie die einzelnen Befehle in die Lage, die Insel und ihre Gebäude zu erkunden, Auffälliges zu überprüfen, Gegenstände in den verschiedensten Kombinationen und Situationen einzusetzen sowie mit Inselbewohnern und Eingeborenen 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 Ausstattung, um in der Rolle des unerfahrenen,



aber beherzten Piratenanwärters den Widrigkeiten des Abenteuerlebens zu trotzen. Die Ihnen hierzu zur Verfügung stehenden Befehle sind grün gekennzeichnet. Klicken Sie einen der Befehle an, so wird er aktiviert

und erscheint in der Dialogzeile oberhalb des Befehlsfeldes. In dieser Dialogzeile werden grundsätzlich alle geplanten Aktivitäten nach dem Anklicken eingeblendet. Folglich sehen Sie hier nicht nur einzelne Worte,



sondern auch komplette Sätze. Klicken Sie Befehle und Gegenstände nacheinander an, so entstehen Befehlsketten wie *Öffne Tür, Rede mit Pirat* oder *Benutze Schaufel mit Erde*. Um den Befehl *Öffne Tür* auszuführen, klicken Sie auf den Befehl *Öffne* und anschließend auf das Objekt, die Tür. Ein einzelner Mausklick genügt. Da das in älteren LucasArts-Spielen übliche Doppelklicken somit entfällt, gestaltet sich das Erkunden der Räume weniger langwierig.

Je nach Situation und aktiviertem Befehl wird im Grafikfenster eine Nachrichtenzeile eingeblendet. Sie enthält Informationen, die das Spielgeschehen betreffen bzw. Reaktionen, die Ihre Befehle und Befehlsketten hervorgerufen haben, etwa *Diesen Vorhang kann ich nicht nehmen* oder *Diese Hühner fasse ich nicht an, schon mal was von Salmonellen gehört*. Sobald Sie sich in ein Gespräch vertiefen, werden die einzelnen Sätze der Unterhaltung ebenfalls in der Nachrichtenzeile des Grafikfensters eingeblendet. Auch die wüsten Beschimpfungen während der Duelle gibt die Nachrichtenzeile Satz für Satz wieder.

Um herauszufinden, welche Gegenstände sich in einem Raum verbergen, fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Fläche des Grafikfensters. Dabei sollten Sie möglichst langsam und mit Bedacht zu Werke gehen, andernfalls entgeht Ihnen so mancher Gegenstand. Durch das Abschreiten der Räume zeigt die Dialogzeile alle jene Gegenstände an, die für den weiteren Spielverlauf von Bedeutung sind. Ihre Aufgabe ist es also, herauszufinden, ob Guybrush Stans Visitenkarte, mehrere Becher Grog oder den Käsekuchen von Otis als hilfreiche Unterstützung bei seinen Abenteuern brauchen kann.

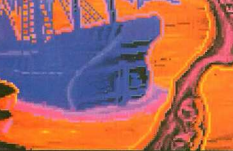


Um Guybrush an den gewünschten Einsatzort zu bewegen, klicken Sie zunächst auf den Befehl *Gehe zu* und anschließend auf die Stelle im Bild, zu der Sie die Schritte des Helden lenken wollen. Klicken Sie auf eine geöffnete Tür oder einen Durchgang, geht Guybrush automatisch hindurch, und Sie befinden sich im nächsten Bild. Da das Durchsuchen der Räume einen wesentlichen Bestandteil des Spiels ausmacht, Sie sich also viel bewegen müssen, um mit bestimmten Personen zu sprechen oder einzelne Gegenstände näher zu betrachten, wird der Befehl *Gehe zu* automatisch aktiviert, nachdem einer der anderen Befehle ausgeführt wurde. Tatsächlich kann MONKEY ISLAND in bestimmten Situationen erkennen, welcher Befehl dem Handlungsgeschehen angemessen ist. Keine Angst, die Intelligenz des Programmes geht nicht soweit, Ihnen die Lösung des Puzzles zu verraten, doch in bestimmten Situationen leuchten die entsprechenden Optionen des Befehlsfeldes gelb 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* gelb hervorgehoben. Drücken Sie jetzt die rechte Maus-



taste, so wird der Befehl *Öffne* bzw. *Schließe Tür* von Guybrush umgesetzt, ohne daß Sie zwischen Befehlsfeld und Objekt hin- und herfahren müssen.

Aktivieren Sie die Option *Schau an*, so versetzen Sie Guybrush in die Lage, Küchenschränke, Regale, modrige Bücherborde und Töpfe genauer zu inspizieren, Schilder, Plakate und Noitzettel zu lesen, aber auch in spinnwebenüberzogene Truhen und Fässer zu spähen. Dagegen wird der Befehl *Benutze* in Verbindung mit zwei Objekten gebraucht, z.B. *Benutze Truhe*












mit *Schlüssel*. Aktivieren Sie statt dessen den Befehl *Öffne Truhe*, so erhalten Sie lediglich die Antwort *Diese Truhe kann ich nicht öffnen*. Achten Sie also darauf, den *Benutze*-Befehl möglichst gezielt einzusetzen. In der Regel läßt sich ein und dasselbe Ziel aber auch mit verschiedenen Befehlen erreichen. Gleichgültig ob Sie *Öffne Faß* oder *Nimm Faß* wählen, im einen wie im anderen Fall erbeutet Guybrush eine Handvoll Schießpulver.

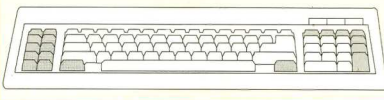
Wie jeder Spielfilm auf Kameraeinstellungen und Schnitte als Mittel der Spannungssteigerung setzt, so arbeitet LucasArts in MONKEY ISLAND mit Blenden und Animationen, um die Spannung des Spielgeschehens ebenfalls zu erhöhen. Die Animationen werden eingeblendet, sobald andernorts auf der Insel etwas geschieht, das Sie wissen sollten. Dabei werden Sie nicht selten 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 Gebrauchschißhändler, 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. Wenn Ihnen der Inhalt der Filmszenen jedoch bekannt ist, können Sie die Szenen entweder mit einem Schlag auf die [ECS]-Taste oder gleichzeitigem Betätigen beider Maustasten überspringen.

In manchen Situationen ist es ratsam, den Spielstand zu speichern. Um beispielsweise dem lusternen Gemischtwarenhändler die Safekombination zu entlocken, sollten Sie einen vorhergehenden Spielstand zwischenspeichern, bevor Sie sich selbst daran machen, den Safe zu knacken. Ein zweites Mal werden Sie den geschäftstüchtigen Kaufmann nicht dazu bewegen, den Safe vor Ihren Augen zu öffnen. Daher können Sie mit [F5] ein Menü erreichen, das Ihnen das Speichern und Laden von bis zu 10 verschiedenen Spielständen gleichzeitig erlaubt. Um in scheinbar verfahrenen Situationen nicht jedesmal bei Null beginnen zu müssen, empfiehlt es sich, die eigenen Fortschritte – zumindest die großen Etappen – unter verschiedenen Bezeichnungen zu speichern. Auch für längere Denk- oder Verschnaufpausen ist gesorgt. Dann betätigen Sie die [Leer]-Taste. Mit [ALT][X] beenden Sie das Spiel.

Die von Guybrush aufgesehenen Gegenstände werden rechts neben dem Befehlsfeld aufgelistet. Solange der Jungpirat mittellos ist, reisen Sie also mit leichtem

## Tastaturbelegungen

-  → Spiel speichern/laden
-  → Neues Spiel starten
-  → Spielpause
-  → Spiel beenden
-  → Filmsequenz überspringen
-  → Text schneller
-  → Text langsamer



Gepäck. Ihr Inventar beinhaltet nichts. Das wird sich im Laufe des Spielgeschehens ändern. Die Anzahl der Gegenstände, die Sie Ihrer Abenteurerausrüstung hinzufügen werden, unterliegt keiner Begrenzung, ob es sich nun um Gummihühner, Fernrohre, Schießpulver, Pfefferminzdrops oder Taue handelt. Bei Bedarf wählen Sie den entsprechenden Gegenstand durch Anklicken aus. Sobald die Liste mehr als sechs Gegenstände enthält, müssen Sie sich mit Hilfe der Richtungs Pfeile einen Überblick über den Inhalt Ihres Reisegepäcks verschaffen. Durch Anklicken der Pfeile scrollen Sie die Liste auf- bzw. abwärts. Da auch der seltsamste Gegenstand einmal von Bedeutung sein könnte und ein prall gefüllter Seesack nicht an Ihren Kräften zehrt, stellen Sie am besten alles ein, dessen Sie habhaft werden.

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 rauen Kerle zurechtfindet. Sonnigen Gemüts spaziert er durch eine nur vordergründig harmlose Welt und lauscht mit großen Augen und weit geöffnetem Mund den Geschichten der redseligen Piraten. Spitzen auch Sie die Ohren, wenn die alten Seebären über die Geheimnisse und mysteriösen Geschichten der Insel sprechen. Nicht alles entspringt einer von Grog umnebelten Phantasie, nicht alles ist Seemannsgarn. Wenn Sie auf die alten Haudegen hören, Tanzschritte und Kochrezepte zu interpretieren verstehen und auch vor dem literarisch belegten Ritt auf der Kanonenkugel nicht zurückschrecken, dann dürfte es Ihnen nicht schwer fallen, in heiklen Situationen originelle Lösungen zu ersinnen.



## Rededuelle und Säbelgefechte

Um die drei Aufgaben eines Piratenanwärters zu lösen, LeChuck unschädlich zu machen und Marley zu befreien, benötigen Sie nicht nur den Todesmut der kampferprobten Korsaren, sondern auch immense kommunikative Fähigkeiten. Die zur Lösung des Spiels nötigen Informationen erhalten Sie nur, wenn Sie die Inselbewohner in zahlreiche Gespräche verwickeln. Manch einer der leutseligen Piraten hat bei einer zweiten Begegnung eventuell mehr zu berichten. Eins ist jedenfalls gewiß, wenn Sie in den Besitz wertvoller Informationen gelangen wollen, ist scheue, gar vornehme Zurückhaltung fehl am Platz.

Um mit grimmigen Seeräubern, schönen Frauen, Voodoopriesterinnen, Geistern und Kannibalen ins Gespräch zu kommen, stehen Ihnen zwei Alternativen zur Verfügung:

1. Sie können entweder 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. In diesen Situationen ist der Befehl *Rede mit* bereits aktiviert, was Sie an der gelben Hervorhebung erkennen.

Sind die Bewohner der Insel in Gesprächsstimmung, zoomt das Programm zur Porträtaufnahme Ihres Gegenübers, andernfalls geben Ihnen unwillige Knurr-laute und Kommentare zu erkennen, daß Sie besser das Weite suchen. Sobald anstelle des Befehlsfeldes ein Textmenü erscheint, kann die Unterhaltung beginnen. Dann sind Sie am Zug. Wählen Sie einen der Vorschläge per Mausklick aus dem Textfeld 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 verändern Sie den

Handlungsverlauf des Spiels dadurch nur geringfügig. Stellen Sie es geschickt an, so erhalten Sie durch einen kleinen Wortwechsel in kürzester Zeit wertvolle Informationen. Aber auch weniger geschickte Fragen und Antworten lassen Sie keinen Schiffbruch erleiden. Wie festgefahrene der Dialog auch sein mag, sobald von diesem Gespräch die Lösung des Spiels abhängt, gibt es einen Ausweg – Programmierer sei Dank. Gleichgültig, wie lernfähig Sie sich zeigen, beim Anblick der schönen Marley verschlägt es auch Ihnen mit Sicherheit die Sprache. Sie geraten ins Stocken, fangen an zu stammeln und das Textmenü läßt Ihnen in dieser heiklen Situation lediglich die Wahl zwischen Grunz- und Verlegenheitslauten.

## Finten parieren

Wie Sie bald erfahren werden, zeichnet sich ein guter Fechter nicht nur durch körperliche Gewandtheit und technische Feinheiten in der Handhabung von Säbel, Schwert und Degen aus. Während eines Duells gilt es, den Gegner durch gezielte Beschimpfungen soweit zu reizen, daß er die Beherrschung verliert. Sobald ihm die Wut den Degen führt, haben Sie leichtes Spiel. Das Erlernen und korrekte Anwenden der Flüche und Beleidigungen ist daher ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Ausbildung. Erst wenn Sie das Beschimpfungsritual perfekt beherrschen, können Sie Ihre Gegner erfolgreich in die Enge treiben.

Um Carla, die Schwertmeisterin, zu besiegen, müssen Sie sich als jugendlicher Heißsporn beweisen. Dazu stellen Sie sich den auf der Insel umherstreifenden Piraten. Mit den Worten *Mein Name ist Guybrush Threepwood, du bist des Todes* eröffnen Sie das Duell. Wie nicht anders zu erwarten, läßt die Antwort des Gegners nicht lange auf sich warten. Diese Wortgefechte erweitern Ihr eigenes Repertoire beträchtlich. Solange der Pirat Ihnen eine schlagfertige Antwort entgegensetzen kann, behält er die Oberhand. Fällt ihm keine passende Beleidigung ein, so haben Sie die Runde für sich entschieden. Zu jeder Beleidigung existiert eine passende Antwort. Diese erlernen Sie von den Piraten. Je mehr Rededuelle Sie führen, um so zahlreicher werden die Beleidigungsvorschläge, die das Textmenü für Sie bereithält. Nach drei gewonnenen Kämpfen wird Ihnen der Gegner anerkennend Lob zollen. Doch Vorsicht, den Kampf gegen die Schwertmeisterin sollten Sie erst dann antreten, wenn Ihr Repertoire ausgesprochen umfangreich ist. Da Carla Sie für einen fürchterlich aufdringlichen Prahllhans hält, wird sie den Kampf mit Ihnen nicht einmal aufnehmen. Unverrichteter Dinge müssen Sie dann Ihres Weges ziehen.



EL

# Komplettlösung und Pläne zu Monkey Island 1

Copyright (C) 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

## I. Die drei Prüfungen

**1.** Gehen Sie in die Scumm Bar und sprechen Sie den Piraten mit der roten Jacke an (Befehl: Rede mit) (2/1/2/1/1/2). Danach sprechen Sie mit dem schwarz gekleideten Mann am Nachbartisch (Befehl: Rede mit) (2/3/2/2/2/3) und gehen ins nächste Bild nach rechts. Dort sprechen Sie mit den drei Piraten (Befehl: Rede mit) (2/1/2/3/5/5).

**2.** Warten Sie, bis der Koch aus der Küche geht und gehen Sie selbst hinein. Dort nehmen Sie den Topf und das Fleisch (Befehl: Nimm). Das Fleisch kochen Sie (Befehl: Benutze) im Kessel auf dem Ofen. Vergessen Sie nicht, es wieder herauszunehmen (Befehl: Nimm). Nun betreten Sie den Steg rechts neben der Küche. Um die Möve zu verschrecken, treten Sie viermal auf die dem Wasser zugewandte Seite des Stegs. Dadurch vertreiben Sie den Vogel und können so den Fisch nehmen (Befehl: Nimm). Zurück in der Küche legen Sie den Fisch in den Topf (Befehl: Benutze). Kochen Sie ihn, wie zuvor das Fleisch. Vergessen Sie nicht, ihn wieder herauszunehmen (Befehl: Nimm).

**3.** Nun zum Aussichtspunkt und von dort auf die Übersichtskarte. Begeben Sie sich dann zum Zirkus. Dort

reden Sie mit den Brüdern (Befehl: Rede mit) (1/1/2), geben Sie ihnen den Topf (Befehl: Gib). Und nach einer Szene, in die Sie nicht eingreifen können, verlassen Sie das Zelt mit viel Geld.

**4.** Zurück in der Stadt sprechen Sie den Mann mit dem Papagei auf der Schulter an der Ecke im Osten der Stadt an und kaufen ihm die Schatzkarte ab (Befehl: Rede mit) (4/2). Betreten Sie nun den Laden (Rechtes Haus) und nehmen Sie dort die Schaufel und das Schwert (Befehl: Nimm). Sprechen Sie mit dem alten Mann am Tisch (Befehl: Rede mit) (1/1/1/1/1), wenn er das Haus verläßt, folgen Sie ihm.

**5.** Wenn Sie am Ziel angekommen sind, verlassen Sie das Bild nach links. Von der Übersichtskarte aus gehen Sie noch einmal auf die Gabelung und verlassen Sie das folgende Bild nach hinten. Pflücken Sie im nächsten Bild die gelben Blumen (Befehl: Nimm).

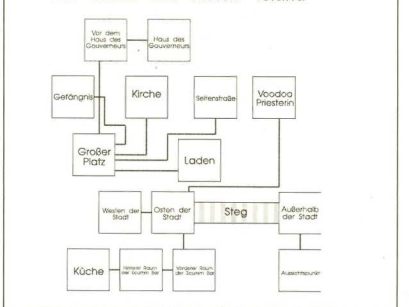
**6.** Bei der Gabelung befolgen Sie alle Geh-Anweisungen auf der Karte (back = nach hinten, left = nach links, right = nach rechts). Wenn Sie im gesuchten Bild sind, gehen Sie nach rechts. Graben Sie mit der Schaufel an der markierten Stelle (Befehl: Benutze).

**7.** Begeben Sie sich zum Haus im Südosten der Insel bei der Bucht. Auf dem Weg dorthin geben Sie dem Troll, der im Wege steht, den Fisch (Befehl: Gib). Beim Haus klopfen Sie an die Tür. Sprechen Sie mit dem Mann (Befehl: Rede mit) (1/1/1/1/1/1). Der Mann zeigt Ihnen die Grundzüge des Kampfes. Lesen Sie dazu bitte den Anhang genau durch.

**8.** Nun kämpfen Sie solange mit den umherstreifenden Piraten, bis Sie aus allen im Anhang genannten Antworten und Beleidigungen wählen können. Bis Sie sich dem Schwertmeister stellen können, müssen Sie daher mit einer ganzen Menge Piraten Wortgefechte ausgetragen haben.

**9.** Gehen Sie jetzt zum Schwertmeister. Sie müssen dort nach kurzem Vorsprechen (Befehl: Rede mit) (1) kämpfen. Dabei werden nur Sie beleidigt und müssen die richtigen

### Die Stadt auf Méléé Island™



Antworten wählen, doch mit der Tabelle im Anhang wird es Ihnen natürlich nicht schwerfallen.

**10.** Bei einem kurzen Besuch in der Stadt begeben Sie sich zur Wodoo Priesterin im Osten der Stadt (vorderste Türe rechts). Nehmen Sie dort das Gummihuhn von der Kommode (Befehl: Nimm).

**11.** Es fehlt Ihnen jetzt nur noch das Götzenbild. Dieses befindet sich im Haus des Gouverneurs. Begeben Sie



sich nun dorthin und betäuben Sie die Piranha-Pudel mit dem Fleisch (Befehl: Gib), daß Sie jedoch vorher mit den Blumen einreiben müssen (Befehl: Benutze).

**12.** Öffnen Sie die Tür, nehmen Sie die Vase (Befehl: Nimm) und betreten Sie den ersten Raum auf der linken Seite. Nach einer Szene, auf die Sie keinen Einfluß nehmen können, verlassen Sie das Haus und gehen zum Gefängnis (links). Sie sollten nach diesem Besuch um einige Gegenstände reicher sein.

**13.** Unterhalten Sie sich mit dem Gefangenen (Befehl: Rede mit) (?) und verlassen dann das Gefängnis. Betreten Sie den Laden und sprechen Sie mit dem alten Mann (Befehl: Rede mit) (2). Zurück im Gefängnis geben Sie dem Gefangenen Bonbons (Befehl: Gib), sprechen mit ihm (Befehl: Rede mit) (2) und geben ihm das Rattengift (Befehl: Gib). Er gibt Ihnen daraufhin ein Stück Kuchen, das Sie öffnen (Befehl: Öffne). Mit der darin enthaltenen Feile gehen Sie zurück zum Haus des Gouverneurs.

**14.** Betreten Sie das Haus und springen Sie durch das Loch ins Nachbarzimmer. Nachdem Sie das Götzenbild haben, geraten Sie wieder an den Sheriff. Sagen Sie ihm, was Sie wollen (?). Wenn Sie mit dem Gouverneur sprechen, ist das, was Sie sagen egal (?/?/?). Beim Verlassen des Hauses treffen Sie leider wieder auf den Sheriff. Dieser möchte Sie am Steg umbringen.

**15.** Wenn Sie im Wasser gelandet sind, heben Sie einfach das Götzenbild hoch (Befehl: Nimm). Der Rest geschieht von selbst. Sie erfahren, daß der Gouverneur entführt wurde. Nun gehen Sie ins Gefängnis und berichten dort dem Gefangenen von der Entführung (Befehl: Rede mit). Bieten Sie ihm an, ihn frei zu lassen; unter der Bedingung, mit Ihnen den Gouverneur zu suchen (2/2).

**16.** Begeben Sie sich in die Scumm Bar und nehmen Sie dort alle Becher mit (Befehl: Nimm). In der Küche füllen Sie einen der Becher mit Grog (im Faß) (Befehl: Benutze). Nun schnell zum Gefängnis. Auf dem Weg dorthin löst der Grog langsam den Becher auf. Füllen Sie ihn einfach bei Bedarf um (Befehl: Benutze Becher mit schmelzendem Becher). Im Gefängnis gießen Sie den Grog auf das Schloß (Befehl: Benutze), welches sich daraufhin auflöst. Der Gefangene ist befreit.

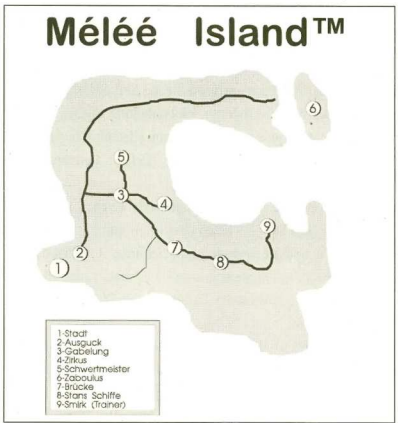
**17.** Gehen Sie jetzt zu Stans Gebrauchtsschiffshandel und schlagen Sie den Kauf eines Schiffes vor (Befehl: Rede mit) (1/2/3).  
**18.** Aufgrund mangelnden Geldes begeben Sie sich in den Laden. Fragen Sie nach einem Kredit (Befehl: Rede mit) (2/1), und merken Sie sich die Kombination des Safes, wenn der alte Mann ihn öffnet. Schicken Sie ihn dann zum Schwertmeister (Befehl: Rede mit) (1). Während seiner Abwesenheit öffnen Sie den Safe mit der gemerkten Kombination (Befehl: Drücke oder Ziehe). Entnehmen Sie dann den Kredit-Brief (Befehl: Nimm) und gehen Sie erneut zu Stan.

**19.** Dort angekommen verhandeln Sie erneut über ein Schiff. (Befehl: Rede mit) (3/2/1/2/2/2/2/2/2/2/1/2/2/2/3/2/4).  
**20.** Jetzt auf zum Schwertmeister. In einem Gespräch bitten Sie um Hilfe bei Ihrer Suche nach dem Gouverneur (Befehl: Rede mit) (3).

**21.** Als nächstes gehen Sie zur Insel. Mit dem Gummihuhn lassen Sie sich am Kabel zur Insel gleiten (Befehl: Benutze Gummihuhn mit Kabel). Drüben angekom-

men betreten Sie das Haus. In dem Gespräch mit Meethook bitten Sie auch ihn, den Gouverneur mitzusuchen (Befehl: Rede mit) (1/3). Sie müssen allerdings eine Probe bestehen, bei der Sie mit einem Papagei konfrontiert werden. Machen Sie irgendetwas, das Tier tut nichts.

**22.** Ihre Crew ist komplett. Gehen Sie zum Hafen. Sie werden dort von ihren Leuten erwartet. Sprechen Sie noch einmal mit Ihnen (Befehl: Rede mit) (3/3).



**II. Auf dem Schiff**

**23.** Gehen Sie auf das Schlafdeck und von dort in den Laderaum. Entnehmen Sie dort aus den Fässern auf der linken Seite Schwarzpulver (Befehl: Nimm). Nehmen Sie dann das Seil (Befehl: Nimm) und öffnen Sie die einzelne Kiste (Befehl: Öffne). Nehmen Sie den Wein (Befehl: Schauge an).  
**24.** Begeben Sie sich nun in die Küche und öffnen Sie den Schrank (Befehl: Öffne), nehmen Sie eine Kornflakespackung (Befehl: Nimm) heraus, denn in dieser (Befehl: Öffne) befindet sich ein Geschenk, das sich bei näherer Betrachtung als Schlüssel entpuppt (Befehl: Schauge an). Nehmen Sie aus der Küche auch den Topf (Befehl: Nimm). Gehen Sie in die Kapitänskajüte und öffnen den Schrank (Befehl: Öffne). In diesem finden Sie eine Truhe. Öffnen Sie diese (Befehl: Öffne) und entnehmen Sie das Rezept und das Zimtgebäck (Befehl: Nimm). Nehmen Sie auch die Feder und die Tinte vom Schreibtisch (Befehl: Nimm). Vom Fahnenmast benötigen Sie die Flagge (Befehl: Nimm).

**25.** Zünden Sie Stans Visitenkarte am Feuer unter dem Topf in der Küche an (Befehl: Benutze). Geben Sie dann die folgenden Zutaten in den Topf: Kornflakes, Fahne, Wein, Schießpulver, Huhn, Zimtgebäck, Minztabletten und Tinte (Befehl: Benutze Zutat mit Topf).

**26.** Nach einer längeren Ohnmacht liegen Sie mit ihrem Schiff vor Monkey Island. Nehmen Sie neues Schießpulver (Befehl: Nimm) und gehen Sie an Deck. Befestigen Sie jetzt das Seil an der Kanone (Befehl: Benutze). Zünden Sie die Lunte mit der brennenden Karte an (Befehl: Benutze) und springen Sie vorne in die Kanone (Befehl: Gehe zu). Sie werden so auf Monkey Island geschossen.

### III. Auf Monkey Island

**27** • Einiges vorweg: Auf Monkey Island treffen Sie des öfteren auf einen Mann, Hermann, der auf der Insel gestrandet ist. Er wird Sie immer in ein Gespräch verwickeln. Sagen Sie, was Sie wollen. Nehmen Sie auch jede Nachricht mit.

**28** • Nehmen Sie am Strand die Banane auf (Befehl: Nimm), und begeben sich zum Fort. Drücken Sie dort auf die Kanone (Befehl: Drücke) und nehmen Sie das herausgefallene Schießpulver und das Fernrohr (Befehl: Nimm). Schrauben Sie dieses auf (Befehl: Öffne). Sie erhalten so eine Linse. Als letztes nehmen Sie das Seil (Befehl: Nimm).

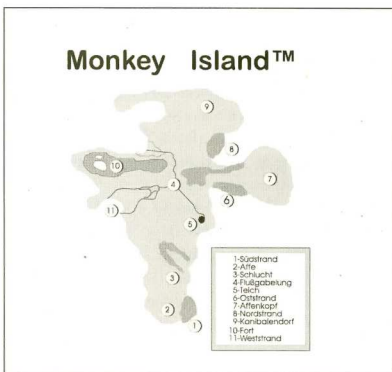
**29** • Begeben Sie sich zur Flußgabelung. Geben Sie das Schießpulver auf den Damm (Befehl: Benutze) und halten Sie die Linse in die Sonne (Befehl: Benutze). Der Damm bricht.

**30** • Gehen Sie zum neu entstandenen Teich, und nehmen Sie das Seil des Toten (Befehl: Nimm).

**31** • Die nächste Station ist die Schlucht. Mit den beiden Seilen lassen Sie sich in zwei Schritten hinab (Befehl: Benutze) (Ast, Baumstumpf). Unten nehmen Sie die Ruder auf (Befehl: Nimm).

**32** • Zurück an der Gabelung steigen Sie die Steintreppe nach oben. Das Katapult drehen Sie zweimal im Uhrzeigersinn (Befehl: Ziehe) und steigen noch einmal hinauf und schieben einen an der Kante liegenden Stein hinab (Befehl: Drücke).

**33** • Begeben Sie sich zum Strand, auf dem Sie gelandet sind und nehmen Sie die Bananen auf (Befehl: Nimm). Dann steigen Sie ins Boot (Befehl: Benutze). Rudern



Sie nach Nordosten. Umschiffen Sie im nächsten Bild den Ausleger der Insel und fahren Sie weiter nach Norden.

**34** • Am Nordstrand gehen Sie in den Dschungel und von dort zu den Eingeborenen. Im Dorf nehmen Sie ganz links die Bananen aus der Schale (Befehl: Nimm). Beim Verlassen des Dorfes werden Sie von dessen Bewohnern aufgehalten und angesprochen (3). Aus dem Raum, in den Sie gesperrt werden, entkommen Sie indem Sie den Totenkopf aufnehmen (Befehl: Nimm) und durch das Loch verschwinden (Befehl: Öffne, Gehe zu).

**Chefredakteur:**  
Peter Strobel  
(verantwortlich für den Inhalt)

**Redaktion:**  
Christina Maier (em),  
Eveline Lehmann (el)  
**Mitarbeiter:** Ingrid Holl (ih),  
Michael Zolg (mz)

**Techn. Mitarbeit, Beratung**  
Heiko Günthner, Roland Karle

**Art Director:**  
Michael H. Sichler

**Titel**  
Michael H. Sichler

**Layout und Satz:**  
Rainer Spaniel

**CD-Produktion**  
MPO, Paris

**CD-Zusammenstellung**  
Pearl Agency, Buggingen

**Verlag:**  
TREND-Redaktions- und  
Verlagsgesellschaft mbH  
Am Kaiserschacht 4,  
D-79426 Buggingen  
Tel: (07631) 360-0  
Fax: (07631) 360-444

**Vertrieb:**  
TREND Redaktions- und  
Verlagsgesellschaft mbH  
Michael Denzer  
Tel: (07631) 360-113  
Fax: (07631) 360-444

**Anzeigenleitung:**  
Jürgen Kaupp

**Anzeigenaquisition/  
Mediaberatung:**  
i.F. Werbeagentur,  
Eisenbahnstr. 14,  
79426 Buggingen  
Tel: (07631) 360-375/6  
Tel: (07631) 360-481

**Erscheinungsweise:**  
Bis zu 6 Ausgaben je Jahr  
Verbreitete Auflage: 200 000 Ex.

**Belichtung:**  
Skript, Satz + Technik, Freiburg

**Druck:**  
Marco, I-Turin

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

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

**Bankverbindung:**  
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,  
BLZ 680 632 54, Kto. 159 49.2

**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. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

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 Verlages.

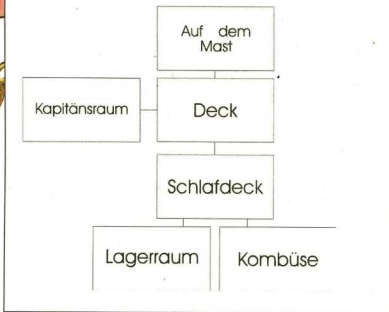
Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der **Bestseller-Games** edition ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.  
Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

IMPRESSUM





### Guybrush's Schiff



**35.** Rudern Sie zum Südstrand und geben Sie im Dschungel dem Affen alle Bananen (Befehl: Gib). Auf diese Weise folgt er Ihnen. Ihr Ziel ist nun die runde Halbinsel im Osten der Insel.

**36.** Gehen Sie auf der Halbinsel zum Affenkopf. Dort angekommen ziehen Sie an der rechten Nase des hinteren Totempfahls (Befehl: Ziehe). Dadurch öffnet sich die Tür im Zaun. Wenn Sie nun zur Tür gehen, hängt sich der Affe, der Ihnen gefolgt ist, an die Nase.

**37.** Nun durchschreiten Sie die Tür und nehmen die kleine Statue auf (Befehl: Nimm). Mit dieser gehen Sie zum Südstrand und rudern nach Norden zum Nordstrand.

**38.** Gehen Sie in das Kannibaldorf und dort erst nach links und dann nach rechts. Reden Sie mit den Eingeborenen (2). Nun geben Sie ihnen die kleine Statue (Befehl: Gib). Dann betreten Sie das Haus links und nehmen den Bananenpflücker (Befehl: Nimm). Verlassen Sie das Haus und geben Sie den Pflücker Hermann (Befehl: Gib), dem Gestrandeten, der auch im Dorf ist. Dafür bekommen Sie den Schlüssel zum Affenkopf.

**39.** Begeben Sie sich nun mittels Boot zum Oststrand. Gehen Sie zum Affenkopf. Dort stecken Sie den Schlüssel ins Ohr (Befehl: Benutze). Auf diese Weise öffnet sich der Kopf, den Sie gleich betreten und genauso schnell verlassen.

**40.** Nun rudern Sie zu den Kanibalen zurück und geben ihnen nach einem Gespräch den Handzettel über Navigation (1/1/4/4/4/1/2/4/4). Dafür erhalten Sie einen Kompaßkopf mit dem Sie den Affenkopf betreten.

**41.** Im Affenkopf benutzen Sie den Kompaßkopf (Befehl: Benutze). Folgen Sie immer seiner Blickrichtung. Immer wenn Sie den Raum wechseln, lassen Sie ihm Zeit sich einzupendeln.

**42.** Sie kommen zum Schiff. Dort beginnen Sie ein Gespräch mit dem Kompaß (Befehl: Rede mit) (2/3/3/3/3). Benutzen Sie die erhaltene Kette (Befehl: Benutze). Gehen Sie nun unsichtbar in die Kapitänskajüte und holen Sie sich den Schlüssel an der Wand, indem Sie ihn mit der Magnetkraft des Kompasses anziehen (Befehl: Benutze).

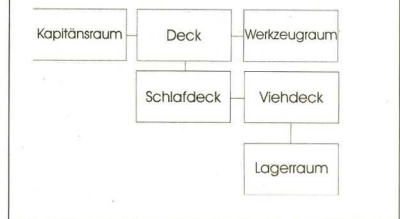
**43.** Gehen Sie daraufhin auf das Viehdeck. Nehmen Sie die Feder auf (Befehl: Nimm) und gehen dann in den Schlafrum wo Sie den Geisterpiraten mit der Feder an den Füßen kitzeln (Befehl: Benutze). Nehmen Sie die heruntergefallene Flasche an sich (Befehl: Nimm) und begeben sich wieder auf das Viehdeck. Dort öffnen Sie die Klappe mit dem Schlüssel (Befehl: Benutze) und steigen hinab.

**44.** Geben Sie den Grog in das Futter (Befehl: Benutze) und nehmen Sie ein wenig Brei mit (Befehl: Nimm). Mit dem Brei ölen Sie die Tür zum Werkzeugraum auf dem Oberdeck (Befehl: Benutze). Öffnen Sie die Tür (Befehl: Öffne) und gehen Sie hinein.

**45.** Nehmen Sie das Werkzeug (Befehl: Nimm) und verlassen Sie den Raum. Mit dem Werkzeug öffnen Sie die leuchtende Kiste auf dem Viehdeck (Befehl: Benutze). Entnehmen Sie der Kiste die Wurzel (Befehl: Schauen an).

**46.** Verlassen Sie das Schiff und den Anlegeplatz. Sie kommen sofort ins Dorf. Die Eingeborenen verschwinden mit der Wurzel und Sie haben die Möglichkeit, mit dem 3-köpfigen Affen zu sprechen (?). Nach kurzer Zeit erhalten Sie eine Flasche, die eine Anti-LeChuck-Flüssigkeit enthält.

### Das Geisterschiff



**47.** Wieder am Anlegeplatz angelangt, wird Ihnen auffallen, daß das Schiff weg ist. Besprechen Sie dies mit dem Piraten (Befehl: Rede mit) (3/2/1/1).

## IV. Zurück auf Melee Island

**48.** Auf der Insel werden Sie gleich mit einem Piraten konfrontiert (4).

**49.** Gehen Sie im Osten der Stadt gleich nach dem Tor in die erste Tür links und dann in die Kirche. Dort rufen Sie LeChuck etwas zu (Befehl: Rede mit) (4). Gehen Sie sodann zum Altar und sprechen Sie mit dem Piraten (Befehl: Rede mit) (1/2/2). Genießen Sie die folgende Sequenz.

**50.** Nachdem Sie den Grogautomaten verlassen haben, ergreifen Sie das Root-Bier und besprühen damit den Oberpiraten (Befehl: Benutze).



## Anhang

### Das Kampfsystem

Bei Kämpfen mit den umherstreunenden Piraten muß man ihnen eine Beleidigung aus einem anfangs kleinem Repertoire entgegenschleudern. Weiß der Pirat eine schlagfertige Antwort, so hat er eine Kampfunde gewonnen. Weiß er sie nicht, so haben Sie eine Kampfunde gewonnen und dürfen weiter schimpfen. Es gilt drei Runden zu gewinnen. Wenn der Pirat Sie beleidigt, wählen Sie die richtige Antwort aus. Sie lernen von jedem Pirat Beleidigungen und Antworten. Nach drei gewonnenen Kämpfen dürfen Sie gegen den Schwertmeister kämpfen. Tun Sie dies jedoch nicht, bevor Sie nicht alle aufgeführten Antworten in ihrem Repertoire haben. Beim Schwertmeister werden Sie mit für Guybrush unbekanntem Beleidigungen konfrontiert. Doch die bekannten Antworten treffen auch hier zu. Wenn Sie alle Antworten haben, wird es mit der Liste ein Leichtes sein, den Schwertmeister zu besiegen. Noch ein paar wichtige Worte zur Tabelle: *Gleiche Nummern gehören zusammen!*

### Beleidigung der Piraten:

1. Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.
2. Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.
3. Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen.
4. Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.
5. Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.
6. Deine Fuchthei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.
7. Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.
8. Du kämpfst wie ein dummer Bauer.
9. Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.
10. Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?
11. An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.
12. Trägst du immer noch Windeln?
13. Du hast die Manieren eines Bettlers.
14. Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.
15. Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.

### Beleidigungen des Schwertmeisters:

1. überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
2. Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden.
3. Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
4. Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.
5. Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.
6. Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.
7. Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.
8. Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.
9. Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.
10. Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?

11. Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein.
12. Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?
13. Alles, was du sagst, ist dumm.
14. Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
15. Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.

### Die Antworten:

1. Zu schade, daß dich überhaupt niemand kennt.
2. Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
3. Also hast du doch den Job als Putze gekriegt?
4. Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
5. Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
6. Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
7. Du kannst so schnell davonlaufen.
8. Wie passend, du kämpfst wie eine dumme Kuh.
9. Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
10. Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
11. Hattest du das nicht vor kurzem getan?
12. Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen.
13. Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
14. Auch bevor sie deinen Atem riechen?
15. Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.

## Die Komplettlösungen von CPS Frank Heidak

Hat Ihnen diese Lösung geholfen? Hassen Sie es, in einer ausweglosen Situation festzustecken? Dann sind Sie reif – nein, nicht für die Affeninsel, sondern für kompetente Hilfe. Die Komplettlösungen der Firma *CPS Heidak* helfen Ihnen mit Sicherheit aus jeder Patsche, und wer es sich ganz einfach machen will, der kann den kompletten Lösungsweg Schritt für Schritt nachvollziehen. Cheatcode-Sammlungen und Übersetzungen von Clue-Books werden Sie hier nicht finden. Jede Lösung aus dem Hause CPS stammt aus der Praxis, beschrieben wird also immer ein tatsächlich gespielter Lösungsweg, ergänzt durch einen dokumentierten Satz Lagepläne.

Die Reihe *CPS-Superclassics* besteht aus Lösungsbüchern zu echten Spieleklassikern aus den Bereichen Rollenspiel und Adventure. Zur Zeit sind 42 Bände auf dem Markt, beispielsweise zu *Dungeon Master*, *Wizardry 7*, *King's Quest 6*, *Leisure Suit Larry 5* oder *Monkey Island 2*. *CPS-Superclassics* sind im Computerfachhandel, im Buch- und Versandhandel sowie in den Fachabteilungen der Warenhäuser erhältlich.





# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

## the secret of monkey island

Das witzigste Adventure diesseits der Karibik

„Drei kleine Prüfungen, dann gehörst du zu uns!“ hatten die Piraten gesagt. Das klang fair. Wenn ich nur dieses seltsame Zeug trinken könnte, das die rauhen Kerle in sich hin-  
inschütten. Wie konnte ich ahnen, daß ich eine Frau wie Marley treffen würde, mit einem verliebten Piraten an ihrer Seite, der vor  
lauter Eifersucht nicht bemerkt, daß er schon mehrere Jahre tot ist?  
Und jetzt wage ich mich in dieses grauenvolle Labyrinth, durch das die Lavaströme ziehen, auf der Suche nach einem Mann, der die Karibik in Aufruhr und Schrecken versetzt.



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



**U**mgeben von tollkühnen Freibeutern nehmen Sie es mit einem mysteriösen Geisterkapitän auf und lernen die Frau Ihres Lebens kennen. Daß es unter Voodooopriesterinnen, Kannibalen und Gespenstern nicht immer mit rechten Dingen zugeht, versteht sich von selbst. Das exotische Abenteuer fordert Ihr ganzes Können: Nur wenn Sie schneller, gewitzter und schlagfertiger als Ihre Widersacher sind, können Sie Marley zu guter Letzt doch noch in die Arme schließen.



▶ Mit diesem Heft erhalten Sie die lizenzierte Vollversion des Adventure-Hits von LucasArts(TM)). Es umfaßt den Inhalt des kompletten Originalpakets, einschließlich einer ausführlichen Spielbeschreibung.

▶ THE SECRET OF MONKEY ISLAND ist direkt von der CD-ROM spielbar und benötigt keinen Platz auf Ihrer Festplatte.

▶ Am einfachsten steuern Sie den neugierigen Piratenanwärter mit der Maus. Dabei brauchen Sie nichts einzutippen, sondern nur Befehle und Gegenstände am Bildschirm auszuwählen.

▶ Trotz bester VGA-Grafik, animierter Filmsequenzen sowie heißer Reggae- und Calypso-Klänge stellt das witzige Bildschirmabenteuer bescheidene Ansprüche an Ihren PC: ein 386SX mit 2 MB RAM, eine VGA-Grafikkarte und eine Maus genügen, eine Soundkarte ist empfehlenswert.

▶ Die Fachpresse war sich einig: „Unbedingt kaufen ... ein fantastisches Spiel!“ (Power Play) Bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil – zu einem Bruchteil des ursprünglichen Preises!



### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Im Heft enthalten:  
Eine Komplettlösung der Firma CPS Heidak, in der Spielszene bestens bekannt für kompetente Hilfe in ausweglosen Situationen.



### Außerdem auf der CD-ROM

18 Demo-Versionen kommerzieller Spielehits wie Elder Scrolls, Comanche, Dark Forces, Dark Legions, Delta V, Day of the Tentacle, Dungeon Hack, The Hidden Below, Fate of Atlantis, Lollypop, Mad News, Ravenloft, Rebel Assault, Sam & Max, Tie Fighter, Transport Tycoon, Might and Magic 4

