Monkey Island II

Mitspielende Personen

- alter Mann an der Kanone auf Booty Island
- Angler am Pier auf Phatt's Island
- Antiquitätenhändler in der Booty-Boutique auf Booty Island
- Barkeeper in der Stadt auf Scabb Island
- Bibliothekarin auf Phatt's Island
- Croupier in der ersten Gasse auf Phatt's Island
- Gärtner beim Haus von Gouverneurin Marley auf Booty Island
- 11 Gäste im Haus von Gouverneurin Marley auf Booty Island
- Guybrush Treepwood, Held des Abenteuers
- Herman Toothrot, Gestrandeter und Philosoph auf Dinky Island
- Hotelier in der Stadt auf Scabb Island
- Kapitän Dread, persönlicher Kapitän von Guybrush Treepwood
- Kapitän Kate Capesize, vermietet ihr Schiff für Schatzsuchen und andere Unternehmungen auf Booty Island
- Kerl auf Phatt's Island, der am Glücksrad immer gewinnt
- Kostümverleiher auf Booty Island
- Koch auf dem Barschiff in der Stadt auf Scabb Island
- Koch beim Haus von Gouverneurin Marley auf Booty Island
- Largo, Pirat auf Scabb Island, der alle anderen Menschen unterdrückt und den Geisterpiraten LeChuck unterstützt
- LeChuck, gefürchteter Geisterpirat in der Karibik
- Mad Marty, Wäschwart in der Stadt auf Scabb Island
- Marley, Elaine, Gouverneurin von Booty Island
- Mensch hinter der Türe in der zweiten Gasse auf Phatt's Island, verrät einem die Zahlen für das Glücksradspiel beim Croupier
- Phatt, Gouverneur von Phatt's Island
- 2 Piraten am Strand auf Scabb Island
- 3 Piraten in der Stadt auf Scabb Island
- Pirat im Haus auf der zweiten Insel bei Phatt's Island
- Polizeichef auf Phatt's Island
- Rapp Scallion, ehemaliger Koch und Besitzer der Würstchen-Bude am Strand von Scabb Island, jetzt tod in Stans gemütlicher Gruft auf dem Friedhof von Scabb Island
- Spuckmeister beim Spuck-Wettbewerb auf Botty Island

- Stan, Inhaber des Beerdigungsinstituts auf Booty Island
- Wache vor dem Haus von Gouverneurin Marley auf Booty Island
- Wahrsagerin in der Hütte beim Sumpf auf Scabb Island
- Wally, der Kartenzeichner in der Stadt auf Scabb Island
- Zimmermann in der Stadt auf Scabb Island
- 5 Zuschauer beim Spuck-Wettbewerb auf Botty Island

Lösung

DAS LARGO EMBARGO: Das Spiel beginnt auf Scabb Island. Zunächst geht man einmal in die Stadt. Largo klaut einem dann alle Reichtümer. Bei Wally gibt es ein Blatt Papier. Ferner kann man ihm sein Monokel klauen, wenn er es gerade abgelegt hat. Redet man mit dem Barkeeper auf dem Barschiff, so kommt Largo und spuckt an die Wand. Die Spucke wischt man mit dem Papier ab. Bei den drei Piraten nimmt man den Eimer mit. Jetzt verläßt man erst einmal die Stadt. An der Hängebrücke nimmt man das Schild, man erhält dann eine Schaufel. Beim Sumpf benutzt man den Eimer mit demselben und bekommt so einen Eimer voll Schlamm. Mit dem Sarg rudert man zu der Hütte der Wahrsagerin. Diese verrät einem, wie man Largo loswerden kann. Sie will eine Voodoo-Puppe basteln, braucht dazu aber Zutaten: Etwas Körperflüssigkeit von Largo (die Spucke), etwas von seinem Kopf, von seiner Kleidung und einen Knochen von einem seiner Ahnen. Im Vorraum gibt es noch einen Faden, den man mitnimmt. Am Friedhof sucht man auf dem Hügel das Grab von Marco Largo La Grande. Dieses budelt man mit der Schaufel aus. Wieder in der Stadt benutzt man das Fenster auf dem Barschiff und kommt so in die Küche. Dort gibt es ein Messer. Mit diesem schneidet man den Alligator von dem Seil im Hotel los. Darauf verschwindet der Hotelier und man kann hinauf in Largos Zimmer gehen. Dort schließt man die Türe, positioniert darauf den Eimer und nimmt das Toupet. Largo kommt dann zurück, der Eimer fällt auf ihn und seine Kleidung wird schmutzig. Er bringt sie jetzt zum Wäschewart Mad Marty. Unten in der Eingangshalle nimmt man die Käsereste aus der Schüssel und geht dann ebenfalls zu Mad Marty. Dort bekommt man von Largo den Auftrag, seine gereinigten Klamotten abzuholen. Also geht man wieder in Largos Zimmer, schließt die Türe, nimmt den Abholzettel dahinter und besorgt sich hiermit bei Mad Marty Largos Wäsche. Jetzt geht es wieder zur Wahrsagerin. Ihr gibt man das Blatt mit der Spucke, das Toupet, den BH und den Knochen, dafür erhält man eine Voodoo-Puppe und Nadeln. Hiermit geht man in Largos Zimmer und benutzt sie. Von der Wahrsagerin bekommt man nach der Vertreibung von Largo ein Buch über den Big Whoop Schatz, das man durchlesen sollte.

Jetzt geht man zur Halbinsel und dort zum Schiff von Kapitän Dread. Für das Monokel und 20 Goldstücke fährt er einen überall hin, also muß man noch Geld besorgen. Spricht man einen der drei Piraten in der Stadt auf sein Holzbein an, so will er einem ein Goldstück geben, wenn man sein Holzbein poliert. Dafür braucht man aber Politur, die man beim Zimmermann bekommt. Auf diese Weise bekommt man aber nicht genug Geld. Am Strand gibt es einen Holzstock. Bei den Piraten öffnet man die Kiste, benutzt den Stock damit, legt die Käsereste hinein und benutzt den Faden mit dem Stock. Dann geht man nach rechts, bis die Ratte an den Käse geht. Nun zieht man an dem Faden und schon ist die Ratte gefangen. Jetzt öffnet man die Kiste und nimmt die Ratte heraus. Diese wirft man beim Koch im Barschiff in den Topf. Jetzt geht man zum Barkeeper und spricht ihn auf den Eintopf an, dann wird der Koch entlassen und man kann seine Stelle annehmen. Den ersten Wochenlohn bekommt man sofort, hiermit kann man dann Kapitän Dread bezahlen.

VIER KARTENTEILE: Auf dem Schiff nimmt man das Papageien-Futter. Zunächst fährt man nach Booty Island. In der Booty Boutique kauft man die gut polierte Säge, das Nebelhorn und das Schild "Vorsicht vor dem Papagei". Hinter dem Schild ist ein Haken, an dem man das Papageien-Futtter aufhängen kann. Der Papagei schaut jetzt nicht mehr in den Spiegel und man kann ihn käuflich erwerben. Mit der Säge sägt man das Holzbein des Piraten auf Scabb Island ab. Der Zimmermann bringt den Schaden wieder in Ordnung, während seiner Abwesenheit kann man ihm den Hammer und Nägel klauen. Auf Phatt's Island wird man zunächst eingesperrt. Verschiebt man die Matraze, so kommt darunter ein Stock zum Vorschein, mit dem man den Knochen des Skeletts angeln kann. Diesen gibt man dem Hund und erhält hierfür den Zellenschlüssel. Wenn man sich befreit hat, nimmt man die beiden Umschläge, die neben den eigenen Sachen eine Banane und eine Orgel enthalten. In der ersten Gasse spricht man den Croupier auf das Spiel mit dem Glücksrad an, hat aber kein rechtes Händchen dafür. Ein anderer Kerl dagegen gewinnt immer. Geht man ihm nach, so erfährt man, daß er die Zahlen-Farben-Kombination schon vorher mitgeteilt bekommt. Um auch in diesen Genuß zu kommen, muß man an die Türe klopfen und nach der nächsten Zahl fragen. Der Mensch hinter der Türe verlangt aber das Paßwort. Dabei muß man dreimal diejenige Zahl nennen, die der Anzahl der Finger am Anfang der Frage entspricht. Man benötigt von allen Preisen nur die Einladung zur Faschingsfete der Gouverneurin Marley. In der Bücherei benutzt man den Karteikasten und merkt sich die Bücher "Drinks: Mix mir 'nen Grünen", "Schiffswracks, Berühmte

Untergänge" und "Das Voodoo-Kochbuch". Diese kann man nun bei der Bibliothekarin ausleihen. Im ersten Buch steht, daß grüne Getränke die Spucke fester machen, im zweiten die Koordinaten der untergegangenen Mad Monkey und im dritten einige Rezepte für Voodoo-Kreationen. Dabei bekommt man auch einen vorläufigen Leihausweis. Im Haus von Gouverneur Phatt muß man den Polizeichef (verbal) vertreiben, dann kann man die Treppe hoch in das Schlafgemach des Gouverneurs gehen. Dort tauscht man das Buch auf dessen Bett mit einem der eigenen aus. Diese Buch enthält Aussprüche bekannter Piraten und sollte unbedingt gelesen werden. In Stans Beerdigungsladen verlangt man einen Sarg, den Stan sogar vorführt. Man schließt dabei den Sarg, bekommt noch ein Tempo und benutzt Hammer und Nägel, so daß Stan eingesperrt bleibt. Jetzt kann man den Gruftschlüssel nehmen und damit 'Stans Gemütliche Gruft' auf dem Friedhof auf Scabb Island aufschließen. Man muß nun denjenigen Sarg suchen, auf dem der Ausspruch von Rapp Scallion geschrieben steht, ihn öffnen und etwas Asche entnehmen. Damit geht man zur Wahrsagerin beim Sumpf. Im Vorraum findet man ein 'Asche zu Leben'-Glas, für das man die Asche benötigt. Da sie auch noch das Rezept vergessen hat, benötigt man das Voodoo-Kochbuch. Den 'Asche zu Leben'-Streuer benutzt man beim Sarg, dann steht Rapp Scallion von den Toten auf und bittet einen, das Gas in seiner Würstchenbude am Strand auszumachen. Hierfür gibt er einem den Schlüssel. Hat man dies erledigt, so bekommt man den ersten Teil der Karte, nachdem man in wieder belebt hat.

Im Barschiff bekommt man nach Vorzeigen des Leihausweises Getränke. Man benötigt ein blaues und ein gelbes Getränk, um sich das grüne für feste Spucke zu mischen. Mit den Getränken erhält man auch einen Strohhalm. Legt man die Banane auf das Metronom, so wird der Affe durch das hin und her sehen hypnotisiert und man kann in mitnehmen. Von der Frau mit dem großen Hut, Kapitän Kate Capesize, bekommt man ein Flugblatt und erfährt, daß man ihr Schiff für 6000 Goldstücke für eine Schatzsuche chartern kann. Beim Spuck-Wettbewerb benutzt man das Nebelhorn. Der alte Mann feuert dann die Kanone ab, alle Leute sind abgelenkt und man kann die Flaggen versetzen. Mit dem Strohhalm nimmt man einen Schluck von dem grünen Getränk, meldet sich zum Weitspucken an und wartet, bis das Hüfttuch der rechten Zuschauerin weht. Dann spuckt man. Als Preis erhält man eine Erinnerungs-Plakette, die man in der Boutique gegen 6000 Goldstücke eintauschen kann. Nun kann man Kate Capesize bezahlen und fährt mit ihrem Boot zu der Stelle, die in dem Buch "Schiffswracks, Berühmte Untergänge" beschrieben ist. Dort taucht man nach dem Wrack, nimmt unten den Affenkopf und benutzt den Anker, um wieder nach oben zu kommen. Für den Affenkopf bekommt man in der Boutique den zweiten Teil der Karte.

Im Kostümverleih bekommt man für die Einladungskarte zu Gouverneurin Marleys Faschingsfete ein Kleid. Damit kann man nun zu ihrem Haus gehen. Bei der Wache muß man die Einladungskarte vorzeigen und das Kostüm anziehen. Geht man zunächst um das Haus herum, so kommt man zur Küche, aus der einem der Koch aber immer wieder vertreibt. Also wackelt man draußen an der Mülltonne herum, er kommt dann wütend heraus und will einen wegscheuchen. Nach einer Runde um das Haus hat man ihn abgehängt und kann sich einen Fisch in der Küche nehmen. Im Haus von Elaine Marley ist die dritte Karte, will man sich mit dieser aus dem Staub machen, wird man aber vom Gärtner gestellt und zu der Herrin des Hauses gebracht. Diese wirft die Karte aus dem Fenster. Unten fliegt sie noch weiter weg zu den Klippen, wenn man sie nehmen will. Bevor man der Karte nachläuft, sollte man noch den Hund vor dem Haus und das Ruder in Elaines Zimmer mitnehmen. Beim Angler am Pier auf Phatt's Island sollte man eine Wette eingehen, die man mit dem Fisch für sich entscheiden kann und mit der man eine Angel gewinnt. Mit dieser versucht man die Karte an den Klippen zu erhalten, aber ein Vogel schnappt einem das gute Stück vor der Nase weg und bringt es zu dem großen Baum. Dort setzt man das Ruder in das unterste Loch und steigt auf die beiden Planken. Das Ruder zerbricht dann und man fällt in tiefe Bewußtlosigkeit. Dabei hat man einen Traum, dessen wesentliche Informationen man auf das feuchte Blatt Papier vom Kartenzeichner geschrieben hat. Das kaputte Ruder kann man beim Zimmermann reparieren lassen. Das verstärkte Ruder steckt man dann erneut in das unterste Loch, steigt auf die Planken, zieht die erste aus dem Loch heraus und steckt sie ins nächst höhere. So verfährt man weiter bis man oben am Baumhaus angekommen ist. Im untersten Baumhaus geht man in die Türe hinein, vertreibt den Vogel und benutzt den Hund mit dem Kartenhaufen. Durch den Geruch findet er die richtige Karte.

Im Baumhaus ganz oben nimmt man das Fernrohr. Jetzt fährt man wieder nach Phatt's Island. Dort benutzt man den Prospekt von Kate Capesize mit dem eigenen Poster beim Gefängnis. Will man die Insel verlassen, so wird sie eingesperrt. Man läßt sie mit dem Schlüssel frei und nimmt ihren Umschlag mit, der Streichhölzer und einen Beinahe-Grog enthält. Dann geht man zum Wasserfall. Man benutzt den Affen mit der Pumpe, daraufhin entsteht unten am Wasserfall eine Öffnung, die einen auf eine zweite Insel führt. Dort geht man zum Haus und läßt sich auf ein Wettrinken ein. Zunächst bringt der Pirat einen Krug für einen selbst, den man im Baum entleert und mit dem Beinahe-Grog füllt. Er kommt dann mit seinem eigenen Krug und verliert den Wettbewerb. Man setzt nun den Spiegel in den Rahmen ein, öffnet die Blende und benutzt das Fernrohr draußen mit der grotesken Affenstatue. Dadurch dringt ein Lichtstrahl in das Haus, wird am Spiegel reflektiert und fällt durch ein Loch im Stein. Drinnen drückt man dann den Stein, fällt durch die Falltüre und landet im Keller (normalerweise fällt man durch die Rutsche immer in den Tunnel und landet am Strand statt im Keller, aber der Lichtstrahl hat die Rutsche gedreht). Man nimmt die letzte Karte vom Skelett.

In der Bibliothek öffnet man den Leuchtturm und nimmt die Linse heraus. Diese bringt man Wally. Er will nach den Kartenteilen eine Karte zeichnen, hätte dafür aber gerne eine Voodoo-Tüte von der Wahrsagerin. Während man diese holt – sie enthält eine Liebesbombe und Streichhölzer –, wird Wally von LeChuck entführt, er ist nicht mehr in seinem Haus, hat aber eine Nachricht hinterlassen. Am Sumpf gibt es nun eine Kiste, die man öffnen und benutzen muß. Auf diese Weise kommt man in LeChucks Festung.

LE CHUCK'S FESTUNG: In der Festung geht man erst einmal nach rechts zum Gefängnis. Dort hängt Wally. Um ihn zum befreien, geht man wieder zurück. Bei den vielen Schildern geht man in eine der beiden Richtungen. Das Blatt vom Kartenzeichner dient hier als Wegweiser. Man muß diejenigen Platten drücken, die die in den Versen angedeuteten Knochen enthalten und durchgehen. Hat man dies viermal getan, kommt man zu einer großen Türe, die man einfach öffnet. Will man den Gefängnisschlüssel nehmen, so wird man gefangen und neben Wally aufgehängt. Hier nimmt man mit dem Strohhalm einen Schluck der grünen Flüssigkeit und spuckt einmal auf die Pfanne unter und zweimal auf den Schild hinter sich. Dadurch löscht man die Kerze und kann entkommen. Macht man im Dunkeln ein Streichholz an, so stellt man fest, daß man nur von Dynamit umgeben ist. Dieses explodiert dann auch und man wird nach Dinky Island geschleudert.

DINKY ISLAND: Am Strand gibt es ein Martini-Glas, einen Brechstange und eine Flasche. Das Glas füllt man mit Wasser und entsalzt es in der Destillationsmaschine. Die Flasche zerbricht man am Stein und mit dem Brecheisen öffnet man das Faß. Darin befindet sich ein Cracker. Mit Herman kann man sich über Philosophie unterhalten, die richtige Antwort auf seine Frage ist die allerletzte von sehr vielen Fragen. Der Papagei verrät einem für den Cracker den ersten Teil des Weges. Man geht im Dschungel zunächst nach links. An dem großen Baum benutzt man die zerbrochene Flasche mit dem Beutel, öffnet die herausgefallene Schachtel und gießt das Wasser hinein. Dann erhält man zwei weitere Keckse. Jetzt geht man nach rechts zum Teich, nimmt das Seil von der Kiste, öffnet diese mit der Brechstange und nimmt das Dynamit heraus. Jetzt geht man in die Richtung, die der Papagei genannt hat. Am Ziel trifft man in wieder, er bekommt erneut einen Cracker und wieder gibt es einen Tip. Auf die gleiche Weise wird man den dritten Kecks los. Jetzt hat man ein großes X gefunden. Dieses gräbt man mit der Schaufel aus, zündet das Dynamit an und sprengt den Rest des Loches auf. Unten verbindet man das Seil mit der Brechstange, benutzt diese mit den verbogenen Metallstangen und schwingt sich zu der Schatztruhe hinüber. Dabei stürzt man ab.

Unten benutzt man den Lichtschalter. LeChuck jagt einen jetzt durch die Räume, man muß daher schnell sein. Wenn er mal wieder kommt, sollte man ihm das Taschentuch geben, er benutzt es dann und gibt es wieder zurück. In dem Raum mit den vielen Kisten gibt es eine Voodoo-Puppe, Malzbier und einen Ballon. Im Erste-Hilfe-Raum öffnet man den Mülleimer – er enthält zwei Gummihandschuhe – und die Schublade. In ihr findet man eine Spritze. Schließlich braucht man noch einen Schädel der Skelette. Den Luftballon und die Gummihandschuhe füllt man in dem Raum mit dem kaputten Grog-Automaten mit der Heliumflasche. Jetzt ist man leichter. An dem Grog-Automaten benutzt man die Münzrückgabe. Dabei fällt eine Münze heraus und LeChuck kommt, um sie aufzuheben. Dabei kann man seine Unterwäsche klauen. Am Fahrstuhl benutzt man den Knopf und geht hinein. Wenn LeChuck kommt, betätigt man schnell den Hebel und gelang so in den Besitz seiner Barthaare. Diese, die Puppe, den Schädel, das Tempo und die Unterwäsche gibt man in die Voodoo-Tüte und erhält dadurch eine Voodoo-Puppe für LeChuck. Jetzt jagt man ihn. Wenn man ihn sieht, benutzt man die Spritze mit der Voodoo-Puppe, und reißt ihm am Ende ein Bein ab. Dann kann man den Abspann ansehen.