

Komplettlösung zu Monkey Island 1

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 Möwe zu verscheuchen, 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) (1/1/1/1/1/1/1). 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 1 . nach kurzem Vorsprechen (Befehl: Rede mit) (1) kämpfen. Dabei werden nur Sie beleidigt und müssen die richtigen 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 Voodoo-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 Gebrauchs Schiffhandel 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) (3/2/1/2/2/2/2/2/2/2/2/1/2/2/2/3/2/4).

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 angekommen 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 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 Schwarzpulver 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).

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 Kannibalen 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) 44. 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: Schauge 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.

47. Wieder am Anlegeplatz angelangt, wird Ihnen auf fallen, 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 Malz-Bier und besprühen damit den Oberpiraten (Befehl: Benutze).

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.

Beleidigung der Piraten:	des Schwertmeisters:	Die Antworten:
Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.	Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.	Zu schade, daß dich überhaupt niemand kennt.
Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.	Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden.	Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut abwischen.	Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.	Also hast du doch den Job als Putze gekriegt?
Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.	Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.	Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.	Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.	Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.	Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.	Du kannst so schnell davonlaufen.
Du kämpfst wie ein dummer Bauer.	Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.	Wie passend, du kämpfst wie eine dumme Kuh.
Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.	Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
Kannst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?	Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.	Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein	Hattest du das nicht vor kurzem getan?
Trägst du immer noch Windeln?	Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?	Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen.
Du hast die Manieren eines Bettlers.	Alles, was du sagst, ist dumm.	Ich wollte, daß du dich wie Zuhause fühlst.
Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.	Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.	Auch bevor sie deinen Atem riechen?
Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.	Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.	Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.