

MONKEY ISLAND MADNESS

BITTE BEACHTEN:

Falls Sie Probleme mit "The Curse of Monkey Island" haben, lesen Sie bitte die Text MONKEYTG.TXT bzw. MONKEYTG.DOC durch, der sich auf der CD befindet. Alle anderen Informationen finden sie in der Datei README.TXT auf der CD.

Das Erbe von Monkey Island

Nur wenige Computerspiele haben den Status einer Legende erreicht und zu diesen wenigen gehören die ersten beiden Teile der "Monkey Island"-Serie. Bekannt wurden sie durch ihre große Spieldiefe und einen Humor, wie man ihn nur selten in der interaktiven Unterhaltung findet. Beide Spiele haben mehrere Auszeichnungen erhalten und nehmen einen Ehrenplatz in der "Hall of Fame" des Spieldemagazins "Computer Gaming World" ein.

Zum Glück hat sich LucasArts nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht und die Arbeit an einem dritten Teil begonnen. Wir wissen zwar nicht, was die Zukunft bringt, aber wir können Ihnen versichern, das der dritte Teil eine echte Bereicherung der "Monkey Island"-Serie sein wird.

Daher präsentiert LucasArts voller Stolz "Monkey Island Madness" mit folgenden Titeln:

The Secret of Monkey Island - Vollversion (Erscheinungsjahr 1990)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge - Vollversion (Erscheinungsjahr 1991)
The Curse of Monkey Island - Spielbare Demoversion (Erscheinungsjahr 1997)

The Secret of Monkey Island™

HINWEIS: 'The Secret of Monkey Island' ist im Jahre 1990 erstmalig erschienen und verfügt nicht über Sprachausgabe.

Herzlich willkommen!

In dieser Anleitung finden Sie alle Hinweise, die Sie benötigen, um 'The Secret of Monkey Island" zu spielen.

Wenn Sie schon mal ein Adventure von Lucasfilm Games gespielt haben, werden Sie sicherlich schnell mit dem Programm zurechtkommen. Einige Details haben sich gegenüber unseren vorherigen Spielen verändert.

Bei vielen Objekten weiß das Programm, welches Verb Sie am häufigsten anwenden. Dieses leuchtet automatisch gelb in der Menüleiste auf. Wenn Sie die rechte Maustaste drücken, wird dieses Verb automatisch ausgewählt. Bei Türen erscheint beispielsweise „Öffne“ oder „Schließe“, je nach Zustand der Tür. Gehen Sie einfach mit dem Cursor auf die Tür und drücken Sie den rechten Mausknopf. Keine Angst, die Intelligenz geht nicht soweit, daß der Computer Ihnen die Lösungen der Puzzles verrät.

Außerdem brauchen Sie jetzt nicht mehr auf Dinge „doppelzuklicken“, um Aktionen auszulösen. Ein einzelner Mausklick genügt. Wenn sich manchmal nichts tut, dann haben Sie wahrscheinlich doppel-klickt und mit dem zweiten Klick den ersten Befehl wieder außer Kraft gesetzt.

Über The Secret of Monkey Island

In **The Secret of Monkey Island** übernehmen Sie die Rolle von Guybrush Threepwood, einem jungen Mann, der gerade auf Melee Island (das liegt irgendwo in der Karibik) angekommen ist. Hier möchte unser Held das Training erhalten, um seine Lebensbestimmung anzutreten: ein Dasein als **Piraten-Kapitän**. Guybrush weiß noch nichts von den vielen seltsamen Dingen, die sich in der Gegend von Melee Island und insbesondere auf dem geheimnisvollen Monkey Island ereignet haben. Im Laufe der Geschichte wird Guybrush erkennen müssen, daß es Dinge gibt, vor denen sich sogar Piraten fürchten dürfen...

Hier kommen Sie ins Spiel... Sie steuern Guybrush durch die Geschichte, besuchen mit ihm Melee Island und andere Orte. Auf Melee Island muß Guybrush drei Prüfungen hinter sich bringen, um sich der Piraterie würdig zu erweisen. Während dieser **drei Prüfungen** werden Sie mehr über die Personen und Gebräuche der Gegend lernen. Seien Sie nicht überrascht, wenn Ihnen einige Gestalten und Dinge zu modern für die Piratenzeit vorkommen!

So geht's los

Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Laden des Programms haben, sehen Sie bitte im hinteren Teil des Handbuchs unter „Ladeanweisungen“ nach.

Kopierschutz

Eine andere Art von Piraten macht diese Prozedur leider notwendig. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, erscheint eine Kombination aus zwei Gesichtshälften auf dem Bildschirm. Das Programm fragt Sie nun nach einer Jahreszahl. Diese lesen Sie auf dem Dial-APirate Rad ab, das in Ihrer Packung liegt. Dazu drehen Sie die innere Scheibe, bis Sie das Gesicht auf dem Bildschirm zusammengesetzt haben, und lesen die Zahl aus dem Fenster ab, dessen Ortsname mit dem auf dem Bildschirm übereinstimmt.

Bedienung des Spiels

Nach dem Vorspann trifft Guybrush auf den „Ausguck“ von Melee Island und erhält einige wichtige Informationen. Dann läuft er automatisch auf die Piratstadt zu. Dort angekommen, können Sie erst die Kontrolle übernehmen.

Der Bildschirm ist in 4 Teile aufgeteilt:

Das **Grafik-Fenster** nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier sehen Sie, was passiert, wohin Sie gehen und was die einzelnen Charaktere sagen.

Die **Satz-Zeile** ist direkt unter der Grafik zu sehen. Hier sehen Sie die Sätze, die Sie mit dem Cursor zusammenbauen. Ein Satz besteht aus einem **Verb** (AktionsWort) und einem oder zwei **Objekten**. Ein Satz wäre beispielsweise: „**Benutze Schaufel mit Erde**“. Das „mit“ wird, wie alle weiteren Zwischenworte, vom Programm automatisch eingefügt.

Verben sind im Bereich links unten zu finden. Um eines der zwölf Verben auszuwählen, fahren Sie mit dem Cursor darüber und drücken den linken Mausknopf. Bei vielen Objekten bietet Ihnen das Programm ein Standard-Verb an und lässt es in der Verbliste heller erscheinen. Fahren Sie mit dem Cursor auf eine geschlossene Tür, leuchtet beispielsweise das Verb „**Öffne**“ auf. Drücken Sie nun den rechten Mausknopf, wird automatisch „**Offne Tür**“ daraus, ohne daß Sie mit dem Cursor hin und her fahren müßten. Denken Sie immer daran, daß Sie mit einem Objekt auch andere Sachen anstellen können und nicht an die aufleuchtenden Verben gebunden sind.

Ihr Inventar, das heißt, alle Gegenstände, die Sie bei sich haben, wird unten rechts angezeigt. Am Anfang ist Guybrush mittellos, also steht hier nichts. Wenn Guybrush während des Spiels etwas mitnimmt, taucht das Objekt im Inventar auf. Guybrush kann mitnehmen, soviel er mag. Wenn Guybrush mehr als sechs Gegenstände bei sich hat, erscheinen Pfeile in der Mitte des Bildschirms. Mit diesen Pfeilen können Sie die Liste nach oben und unten verschieben, um alle Gegenstände zu sehen.

Obiekte können Sie auf zweierlei Art anwählen. Zum einen kann Guybrush den Gegenstand bei sich haben. Dann müssen Sie lediglich mit dem Cursor auf das entsprechende Wort im Inventar gehen und die linke Maustaste drücken. Wenn Guybrush das Objekt nicht bei sich hat, können Sie es in der Grafik direkt anklicken. Bewegen Sie den Cursor langsam über den Bildschirm. Jedesmal, wenn er direkt über einem Objekt steht, erscheint der Name des Objekts in der Satzzeile. Wenn dort nichts erscheint, können Sie sicher sein, daß unter dem Cursor nichts brauchbares ist.

Um Guybrush durch die Gegend zu bewegen, klicken Sie einfach auf die Stelle oder den Gegenstand zu der/dem er hingehen soll, ohne ein Verb auszuwählen. Das Verb „**Gehe zu**“ wird in solchen Fällen automatisch angewählt.

„Schnittszenen“ sind wie Kino im Computerspiel. Wenn an einer anderen Stelle im Spiel etwas Interessantes passiert, blendet das Spiel dorthin um. Sie sehen dann, was andere Leute tun, können während der Zeit aber nichts steuern. Manchmal macht Guybrush auch Dinge automatisch, ohne daß Sie eingreifen können. Sie erkennen das daran, daß der Cursor während der Schnittszene verschwindet. Er kommt wieder, sobald Sie wieder die Kontrolle über das Spiel bekommen.

Dinge, die Sie mal ausprobieren sollten.

Gleich wenn Sie in der Stadt ankommen, schauen Sie sich das Plakat am ersten Haus an. Klicken Sie auf das Verb „**Schau an**“, dann auf das Poster. Wenn Guybrush zu weit vom Poster weg ist, um es zu lesen, geht er erst hin und sagt Ihnen dann, was darauf steht. Gehen Sie nun weiter nach rechts.

Öffnen Sie die Tür zur Scumm-Bar. Bewegen Sie den Cursor über die Tür. Sie sehen, daß das Wort „**Öffne**“ aufleuchtet. Drücken Sie nun den rechten Mausknopf. Gehen Sie in die Bar.

Reden Sie mit den Piraten, indem Sie einfach den rechten Mausknopf drücken, wenn der Cursor auf einem Piraten ruht und der Pirat auch in der Satzzeile auftaucht. Die Seemänner haben einige wichtige Informationen. Weiter rechts gibt es übrigens drei besonders wichtige Piraten, die Ihnen helfen werden, die Piraten-Karriere einzuschlagen.

Versuchen Sie, den Koch zu überlisten und in die Küche zu kommen. Vielleicht können Sie ja auch den Vogel hinter der Hintertür verscheuchen?

Gespräche mit anderen Personen

In diesem Spiel gibt es eine ganze Menge von mehr oder minder netten Leuten, mit denen Sie sprechen können, ja sogar müssen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Manche Charaktere wissen vielleicht sogar mehr, wenn man später nochmal wieder kommt.

Um mit einem Charakter zu reden, genügt es, ihn mit dem rechten Mausknopf anzuklicken („**Rede mit**“ ist als Standard-Verb für alle Personen definiert).

Wenn Guybrush an der Reihe ist, etwas zu sagen, erscheinen einzelne Antwort-sätze am unteren Bildschirmrand. Wählen Sie mit dem Cursor den aus, von dem Sie glauben, daß er Sie am ehesten weiterbringt. Keine Angst, Sie können in keine Sackgasse geraten, wenn Sie eine „falsche“ Antwort auswählen. Aus jedem noch so festgefahrenen Dialog gibt es einen Ausweg, wenn er für die Lösung des Spiels wichtig ist.

Tastatur-Funktionen

Einige Funktionen des Spiels sind nicht über die Maus erreichbar. Sie sind im folgenden aufgelistet.

Um ein Spiel zu laden oder zu speichern, drücken Sie F5. Wenn Sie ein Spiel speichern, können Sie in Ruhe den Computer ausschalten, um am nächsten Tag an dieser Stelle weiterzuspielen. Sie können F5 jederzeit drücken, nachdem das eigentliche Spiel begonnen hat. Darauf folgt ein kleines Menü, in dem Sie laden, speichern oder weiterspielen können. Bis zu zehn verschiedene Spielstände können gespeichert werden; jedem können Sie einen beliebigen Namen zuweisen, der allerdings mindestens zwei Zeichen lang sein muß.

Um eine Schnittszene abzubrechen, drücken Sie die ESC-Taste oder beide Mausknöpfe gleichzeitig. So können Sie längere Szenen abbrechen, wenn Sie das Spiel schon mehrere Male gespielt haben. Aber Vorsicht! In den Szenen sind wichtige Informationen versteckt, die Sie verpassen könnten, wenn Sie sie einfach abbrechen.

Um ganz von vorne anzufangen, drücken Sie die Taste F8.

Um mal eine Pause einzulegen drücken Sie die Leertaste. Wenn Sie sie wieder drücken, geht das Spiel prompt weiter.

Um die Textgeschwindigkeit einzustellen, benutzen Sie die Tasten „+“ und „-“. Die Texte erscheinen dann entsprechend schneller oder langsamer auf dem Bildschirrn.

Mit STRG-S können Sie den **Sound ein- und ausschalten**.

Tastatur-Kontrolle:

Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Cursor- (Pfeil-) Tasten oder dem numerischen Ziffernblock bewegen.

Die Taste „Enter“ entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste „Tabulator“ (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet über der Control-Taste) entspricht dem rechten Mausknopf.

Joystick-Kontrolle:

Sie können nur analoge Joysticks benutzen. Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/Amstrad-Computer angeboten werden, funktionieren bei diesem Spiel leider nicht.

Um den den Joystick-Betrieb zu starten oder den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie CtrlJ.

Laden und Speichern (alle Systeme)

Um einen Spielstand zu laden oder zu speichern, drücken Sie einfach F5 während des Spiels (aber nicht während der Anfangssequenz oder während der Schlußsequenz). Jetzt erscheint ein Menü, in dem Sie Spielstände laden oder speichern oder einfach weiterspielen können.

Tastatur-Funktionen

Öffne	O
Ziehe	Z
Benutze	B
Schließe	S
Nimm	N
Schau an	L
Gib	G
Rede	R
Inventar nach oben blättern	Q
Inventar nach unten blättern	A
Satz in einem Dialog wählen	1 bis 6
Spiel laden oder speichern	F5
Schnittszene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	F8
Spieldiode	Leertaste
Sound ein/aus	
(nicht bei allen Computern/Soundkarten)	CTRL-S
Texte schneller	+
Texte langsamer	-
Scrolling ein / aus	STRG-R
Maussteuerung (nur MSDOS)	STRG-M
Joystick-Steuerung (nur MSDOS)	STRG-J
Spiel beenden	ALT-X oder CTRL-C
Spiel gewinnen	STRG-W
Versionsnummer	STRG-V

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Sie haben sich dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Ihnen also jedesmal eins überziehen wenn Sie einen kleinen Fehler machen?

Unsere Spiele sind so gestaltet, daß ein Fehler normalerweise nicht viel ausmacht, weil Sie fast nie sterben oder in einer Sackgasse landen können.

Sie können Ihren Spielstand jederzeit speichern und laden. Tun Sie es, wenn Sie glauben, jetzt könnte eine knifflige Ecke kommen. Sie müssen aber nicht wie bei anderen Spielen alle zwei Minuten speichern aus Angst etwas zu verlieren.

Ein paar letzte Tips

- Nehmen Sie wirklich **ALLES** mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später eine Bedeutung haben.
- Wenn Sie wirklich festhängen, schauen Sie sich alles an, was Sie bei sich haben. Eines dieser Dinge muß doch für etwas gut sein. Wenn Sie das Problem trotzdem nicht in den Griff kriegen, müssen Sie vielleicht ein anderes Problem an einem anderen Ort zuerst lösen. Überlegen Sie, wo es sonst noch was zu tun gibt.
- In diesem Spiel gibt es **rote Heringe**. Der Begriff stammt aus der Geheimsprache der Adventure-Profis und bezeichnet falsche Fährten und nutzlose Objekte. Anders ausgedrückt: Ein roter Hering ist zu ganz und gar nichts zu gebrauchen. Und in diesem Spiel gibt es mehrere Gegenstände, die gar keine Bedeutung für die Lösung haben.

Monkey Island 2

LeChuck's Revenge

Über Monkey Island 2 LeChuck's Revenge™

HINWEIS: 'Monkey Island 2: LeChuck's Revenge' ist im Jahre 1991 erstmalig erschienen und verfügt nicht über Sprachausgabe.

In Monkey Island 2: LeChucks Revenge spielst Du die Rolle von Guybrush Threepwood. In den Monaten, seitdem er in Monkey Island den Geisterpiraten LeChuck vernichtet und seine wahre Liebe, Gouverneurin Elaine Marley, gerettet hat, ist Guybrush auf die Suche nach dem größten Schatz aller Zeiten gegangen, genannt Big Whoop, (spricht man Bik Huup), und schließlich auf Scabb Island gelandet. Hier kommst Du ins Spiel. Du steuerst alle Aktionen von Guybrush auf seiner Suche nach Abenteuern, Schätzen und der Rettung seiner Ehre. Guybrush muß dabei vielerlei Hindernisse überwinden, und sicherlich nicht das kleinste davon ist die Rache von LeChuck.

Wenn dies Dein erstes Computer-Adventure-Spiel ist, dann solltest Du Dich auf jede Menge Spaß und ein paar knifflige Puzzles vorbereiten. Am besten spielst du dieses Spiel beim ersten Mal im „Light“Modus der ist auch schon ziemlich knifflig. Wenn Du an einer Stelle völlig festhängst, dann probier erst mal woanders Dein Glück. Viele Rätsel lassen sich nur dann lösen, wenn man vorher etwas anderes zu Ende gebracht hat. Geduld zahlt sich über kurz oder lang für Dich und Guybrush aus.

So geht's los

Nach dem Start des Spiels solltest Du das VoodooRezept, das auf dem Bildschirm erscheint, vervollständigen. Drehe dazu die Code-Scheibe so, daß die beiden Bilder übereinanderliegen, und lies dann im richtigen Fenster in der Mitte der Scheibe das Mischungsverhältnis ab.

Verliere die Code-Scheibe nicht! Ohne sie kannst Du das Spiel nicht starten.

Als nächstes wählst Du noch den Schwierigkeitsgrad aus. Vorsicht! Monkey Island 2 ist wesentlich schwerer als der erste Teil. Wenn Du also noch wenig Adventure-Erfahrung hast, solltest Du erstmal den „Light“-Modus ausprobieren, der auch gar nicht mal so einfach ist.

So spielt man

Wenn die Geschichte beginnt, versucht Guybrush gerade Elaine zu erklären, wie er in diese missliche Lage gekommen ist. Nach einer Weile springt die Geschichte in der Zeit zurück zu einem Lagerfeuer auf Scabb Island, wo er seinen neuesten Freunden die unglaubliche Geschichte seines Sieges über den Geister-Piraten LeChuck erzählt. Sowas bezeichnen wir auch als „CutScenes“, kleine, animierte Szenen wie Stücke aus einem Film. Diese enthalten oft wichtige Informationen für den Spielverlauf. CutScenes können überall auftauchen, beispielsweise, wenn Largo LaGrande die Taverne von Scabb Island mit seiner Anwesenheit beeindruckt. Wenn eine Cut Scene abläuft, kannst Du Guybrush nicht steuern. Du kannst damit anfangen, Guybrush herumzukommandieren, wenn am unteren Bildschirmrand einige seltsame Kästchen auftauchen. Jetzt ist der Bildschirm in die folgenden Bereiche aufgeteilt:

Das Grafikfenster nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier siehst Du, was passiert, wohin Du gehst und was die einzelnen Charaktere alles sagen.

Verben sind im Bereich links unten zu finden. Um eines der neun Verben auszuwählen, fährst Du mit dem Zeiger darüber und drückst den linken Mausknopf. Bei vielen Objekten bietet Dir das Programm ein Standardverb an und läßt es in der Verbliste heller erscheinen. Fährst Du mit dem Zeiger auf eine geschlossene Tür, leuchtet beispielsweise das Verb „Öffne“ auf.

Drückst Du nun den rechten Mausknopf, wird automatisch „Öffne Tür“ daraus, ohne daß Du mit dem Zeiger hin und her fahren mußtest. Keine Angst, das ist so programmiert, daß es zwar komfortabel ist, aber nicht die Lösungen zu den Puzzles verrät. Denke immer daran, daß man mit einem Objekt auch andere Sachen anstellen kann und nicht an die aufleuchtenden Verben gebunden ist. Also ruhig alles ausprobieren!

Die Satzzeile ist direkt unter der Grafik zu sehen. Hier siehst Du die Sätze, die Du mit dem Zeiger zusammenbaust. Ein Satz besteht aus einem Verb (Aktionswort) und einem oder zwei Objekten. Ein Satz wäre beispielsweise: „Benutze Schaufel mit Grab“ oder „Benutze Nadel in VoodooPuppe“. Das „mit“ oder „in“ wird wie alle weiteren Zwischenworte, vom Programm automatisch eingefügt.

Das Inventar, das heißtt, alle Gegenstände, die Guybrush bei sich hat, wird unten rechts angezeigt. Am Anfang ist Guybrush verdammt reich, also siehst Du hier eine Menge Geld und andere wertvolle Dinge. Wenn Guybrush während des Spiels etwas mitnimmt, taucht das Objekt ebenfalls im Inventar auf. Guybrush kann mitnehmen, soviel er mag. Wenn Guybrush mehr als acht Gegenstände bei sich hat, erscheinen Pfeile links vom Inventar. Mit diesen Pfeilen kannst Du die Liste der Gegenstände nach oben und unten verschieben, um alle Gegenstände zu sehen.

Um Guybrush durch die Gegend zu bewegen, klickst Du einfach auf die Stelle oder den Gegenstand zu der/dem er hingehen soll, ohne ein Verb auszuwählen. Das Verb „Gehe zu“ wird in solchen Fällen automatisch auf der Satzzeile angezeigt. Wenn man schon ein anderes Verb ausgewählt hat, klickt man am besten irgendwo in eine unbenutzte Ecke, dann erscheint das „Gehe zu“ wieder.

Dinge, die Du in Woodtick probieren solltest

Gleich zu Beginn hast Du die Möglichkeit, einen kleinen Plausch mit einem der freundlichen Bewohner von Scabb Island zu halten. Lies Dir dazu den folgenden Absatz „Wie man mit anderen Leuten spricht“ durch.

Ist die Konversation beendet, schau Dir das Zeichen rechts neben der Brücke genauer an. Bewege den Zeiger auf das Schild. Siehst Du daß bei den Verben jetzt „Schau an“ hell erleuchtet ist? Drücke den rechten Mausknopf, und Guybrush läuft zum Schild und erzählt, was er so sieht. Ein erfahrener Pirat hat es sich angewöhnt, alles zu klauen, was nicht niet- und nagelfest ist: Versuch also, das Schild zu nehmen. Zu diesem Zweck klickst Du mit dem linken Knopf erst das Verb „Nimm“ an. Jetzt ist auf der Satz Zeile das Wort „Nimm“ zu lesen. Dann bewegst Du den Zeiger auf das Schild in der Satzzeile steht jetzt „Nimm Schild“. Klicke wieder den linken Knopf, und der Befehl wird ausgeführt. Wenn Guybrush nicht direkt beim Schild steht, wird er auch automatisch vorher dorthin laufen. Im Inventar sollte jetzt ein neues Symbol auftauchen.

Um die Erkundung von Woodtick fortzusetzen, gehe weiter nach links. Hier befinden sich eine Reihe erstklassiger Etablissements, die Du näher in Augenschein nehmen solltest. Fang am besten mit der Kneipe an. Gehe zu der Luke, die ziemlich weit unten in der Grafik zu sehen ist. Rede erstmal mit dem Barkeeper: Fahr mit dem Zeiger auf seinen Bauch (Gesicht, was auch immer) und drücke den rechten Mausknopf („Rede mit“ ist bei Personen immer hell erleuchtet).

Versuch mal, durch die Tür ganz links zu gehen. Dies ist eines der ersten Rätsel, denen Guybrush begegnet. Es muß doch noch einen anderen Weg geben, in diesen Raum reinzukommen.

Wie man mit anderen Leuten spricht

In diesem Spiel gibt es eine ganze Menge von mehr oder minder netten Leuten, mit denen Du sprechen kannst, ja sogar mußt, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Manche Charaktere wissen vielleicht sogar mehr, wenn man später nochmal wieder kommt. Was Du an einem anderen Ort lernst, kann einem Gespräch mit jemanden, den man eigentlich schon ausgefragt hatte, eine völlig neue Bedeutung geben. Um mit einem Charakter zu reden, genügt es, ihn mit dem rechten Mausknopf anzuklicken („Rede mit“ ist bei Personen immer hell erleuchtet).

Wenn Guybrush an der Reihe ist, etwas zu sagen, erscheinen einzelne Antwortsätze am unteren Bildschirmrand. Wähle mit dem Cursor den aus, von dem Du glaubst, daß er Dich am ehesten weiterbringt. Keine Angst, Du kannst in keine Sackgasse geraten, wenn Du eine „falsche“ Antwort auswählst. Aus jedem noch so festgefahrenen Dialog gibt es einen Ausweg, wenn er für die Lösung des Spiels wichtig ist. Schließlich wollen wir niemanden bestrafen, sondern unseren Spaß haben.

Die witzigsten Kommentare kriegt man nämlich, wenn man mal absichtlich was „falsch“ macht!

Tastaturfunktionen

Einige Funktionen des Spiels sind nicht über die Maus erreichbar. Sie sind im folgenden aufgelistet. Wenn Dein Computer keine solche Taste hat, dann schau auf der Referenzkarte nach, mit welcher Taste Du auf Deinem Gerät an diese Funktion kommst.

Um ein Spiel zu laden oder zu speichern, drückst Du F5. Wenn Du ein Spiel speicherst, kannst Du in Ruhe den Computer ausschalten, um am nächsten Tag an dieser Stelle weiterzuspielen. Du kannst jederzeit F5 drücken, nachdem das eigentliche Spiel begonnen hat. Darauf folgt ein kleines Menü, in dem Du Laden, Speichern oder Weiterspielen auswählen kannst. Bis zu zehn verschiedene Spielstände können gespeichert werden, jedem kannst Du einen beliebigen Namen zuweisen, der allerdings mindestens zwei Zeichen lang sein muß. Achtung: Spielstände zwischen den beiden Schwierigkeitsgraden sind nicht austauschbar. Wer also einen „leichten“ Spielstand lädt, während ein „schweres“ Spiel läuft, landet im „leichten“ Modus!

Um eine Schnittszene abzubrechen, drückst Du die ESC-Taste oder beide Mausknöpfe gleichzeitig. So kannst Du längere Szenen abbrechen, wenn Du das Spiel schon mehrere Male gespielt hast. Aber Vorsicht! In den Szenen sind wichtige Informationen versteckt, die Du verpassen könntest, wenn Du sie einfach abbrichst.

Um ganz von vorne anzufangen, drückst Du die Taste F8,

Um mal eine Pause einzulegen, drückst Du die Leertaste. Wenn Du sie wieder drückst, geht das Spiel prompt weiter.

Um die Textgeschwindigkeit einzustellen, benutze die Tasten „+“ und „-“. Die Texte erscheinen dann entsprechend schneller oder langsamer auf dem Bildschirm. Du kannst einen Text direkt vom Bildschirm verschwinden lassen, wenn Du die Punkttaste (neben dem Komma) drückst.

Für manche Computersysteme läßt sich noch die Lautstärke des Tones einstellen.

Warnung: Wenn Dein Monitor ganz leise gedreht ist, kannst Du natürlich nicht mit diesen Tasten den Ton ganz laut machen. Die Einstellung an Deinem Monitor ist die lauteste, die Du kriegen kannst.

Um das Spiel zu beenden (warum denn das?), drückst Du die Control (STRG) und die C-Taste gleichzeitig. Zur Sicherheit fragt das Programm nochmal nach. Achtung: Wenn Du später an dieser Stelle weiterspielen willst, MUSST Du sie vorher speichern!

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Du hast Dir dieses Spiel gekauft, um unterhalten zu werden. Wieso sollten wir Dir also jedesmal eins überziehen, wenn Du einen kleinen Fehler machst? Unsere Spiele sind so gestaltet, daß ein Fehler normalerweise nicht viel ausmacht, weil Du praktisch niemals sterben oder in einer Sackgasse landen kannst.

Wir glauben, daß Du Dein Spiel durch Ausprobieren und auch mal durch absichtliches „Falschmachen“, und nicht durch tausend Tode entdecken willst. Wir sind auch der Meinung, daß die Story wichtiger ist als das Eintippen von Worten oder der Kampf mit seltsamen und ungereimten Menüs.

In anderen ComputerAdventures kannst Du in eine Sackgasse geraten und nicht mehr weiter wissen. Eine Aktion, die Du vor drei Stunden nicht oder falsch gemacht hast, wirkt sich jetzt erst aus. Bei unseren Spielen gibt es das nicht. Es gibt ein paar gefährliche Situationen, aber die sind klar zu erkennen und immer überwindbar. Du kannst Deinen Spielstand jederzeit speichern und laden. Tu es, wenn Du glaubst, jetzt könnte eine knifflige Ecke kommen. Du mußt aber nicht, wie bei anderen Spielen, alle zwei Minuten speichern aus Angst etwas zu verlieren.

Ein paar letzte Tips

- Nimm wirklich ALLES mit. Auch der seltsamste Gegenstand kann später eine Bedeutung haben.
- Wenn Du wirklich festhängst, schau' Dir alles an, was Du bei Dir hast. Eines dieser Dinge muß doch für irgendetwas gut sein, wenn nicht hier, dann vielleicht an einem anderen Ort, an dem Du schon warst. Wenn Du das Problem trotzdem nicht in den Griff kriegst, mußt Du vielleicht ein anderes Problem an einem anderen Ort zuerst lösen. Überlege, wo es sonst noch was zu tun gibt.
- Für viele Rätsel gibt es mehr als eine Lösung.
- In vielen Zeitschriften werden Spiele-Lösungen gedruckt, außerdem gibt es im Buchhandel inzwischen sogenannte „HintBooks“, die Lösungen und Tips verraten. Hör' Dich mal um, wahrscheinlich ist so ein Buch zu „Monkey Island 2“ schon irgendwo erschienen.
- Monkey Island 2 ist ein Spiel, bei dem viel hin und her gefahren werden muß. Wenn Du also endlich von Scabb Island weg bist, heißt daß noch lange nicht, daß hier alle Rätsel gelöst sind. Du wirst Scabb Island sicherlich noch mehrere Male besuchen müssen, bis Guybrush endlich Big Whoop gefunden hat.

Joystick-Kontrolle:

Sie können nur analoge Joysticks benutzen. Die digitalen Joysticks, die für manche Schneider/ AmstradComputer angeboten werden, funktionieren bei diesem Spiel leider nicht.

Um den Joystick-Betrieb zu starten oder den Joystick neu zu kalibrieren, drücken Sie Ctrl-J.

Tastaturkontrolle:

Wenn Sie weder Maus noch Joystick besitzen, können Sie den Cursor mit den Cursor (Pfeil) Tasten oder dem numerischen Ziffernblock bewegen. Die Taste „Enter“ entspricht dem linken Mausknopf. Die Taste „Tabulator“ (meist durch zwei Pfeile gekennzeichnet, über der Control-Taste) entspricht dem rechten Mausknopf.

Speicheralarm

Wenn dem Spiel der Speicher ausgeht, benutzt es die Festplatte zum Auslagern wichtiger Daten. Dadurch wird das Spiel auf einmal relativ langsam. Wenn Ihnen dies passiert, dann speichern Sie den Spielstand, beenden das Spiel und entfernen möglichst alle speicherresidenten Programme (TSRs), natürlich bis auf den Maustreiber.

Speichern /Laden von Spielständen

Drücken Sie F5, wenn Sie einen Spielstand laden oder speichern wollen. Sobald das entsprechende Menü erscheint, haben Sie die Wahl zwischen vier verschiedenen Knöpfen, die Sie anklicken können: SPEICHERN, LADEN, SPIELEN (um wieder zu der Stelle zurückzukehren, an der Sie F5 gedrückt hatten) oder ENDE (um zum DOS zurückzukehren).

Um zu speichern

Klicken Sie auf den SPEICHERN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Nun können Sie einen Namen für diesen Spielstand eintippen. Stand dort schon ein Name geschrieben, können Sie diesen mit der „Backspace“Taste löschen und dann einen neuen eingeben. Drücken Sie RETURN. Klicken Sie danach auf OK, um wirklich zu speichern, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Um zu laden:

Klicken Sie auf den LADEN Knopf. Die Liste der zur Zeit gespeicherten Spielstände erscheint in einzelnen Zeilen auf der linken Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf die beiden Pfeile, um diese Liste nach oben oder unten durchzurollen. Klicken Sie mit dem rechten Knopf auf einen Pfeil, um ganz an den Anfang oder das Ende der Liste zu gehen. Suchen Sie sich eine Zeile aus, indem Sie mit dem Zeiger darauf zeigen und den linken Knopf drücken. Klicken Sie danach auf OK, um wirklich zu laden, oder ABBRUCH, wenn Sie in letzter Sekunde abbrechen wollen.

Achtung: Wenn Sie einen Spielstand laden, geht natürlich die Situation, in der Guybrush sich befand, als Sie F5 drückten, verloren, AUSSER, Sie haben vorher den Spielstand gespeichert. Wenn Sie also auf Nummer Sicher gehen wollen, daß Ihnen nichts verloren geht, speichern Sie erst, bevor Sie einen alten Spielstand laden.

Tastaturfunktionen

Spiel laden oder speichern	F5
Schnittszene überspringen	ESC oder beide Knöpfe gleichzeitig
Spiel neu beginnen	F8
Spieldiode	Leertaste
Sound lauter/ leiser	Ü/*
Texte schneller	+
Texte langsamer	-
Maussteuerung	STRG-M
Joystick-Steuerung	STRG J
Spiel beenden	ALT X oder STRG C
Versionsnummer	STRG V
Dialogzeile ausblenden	. (Punkt)