

Die Komplettlösung zu Monkey Island 1

Teil 1: Die drei Prüfungen

Guybrush Threepwood verspürt den Wunsch, Pirat zu werden. Gerade auf Melee Island angekommen, betritt er die Scumm Bar (geht nach rechts). Der Pirat am linken Tisch (ansprechen) verweist ihn an die schrecklich wichtigen Piraten im Nebenzimmer (Antworten: 1, 2, 1, 1, 1, 1). Sein Gegenüber (der Typ rechts am Tisch mit den schwarzen Sachen an) enthüllt einige schreckliche Geheimnisse über Gouverneurin Harley, die am Ende des Ortes lebt (Antworten: 2, 2, 1, 4). Im Hinterzimmer rechts erhält Guybrush von den drei Grogtrinkern seine erste Aufgabe - sprecht diese an. Erst wenn er sich in der Kunst des Schwertkampfes, als Dieb und als Schatzsucher bewiesen hat, wird er in die Freibeuter Gilde aufgenommen (Antworten: 2, 1, 2, 3, 6).

Wenige Sekunden nach diesem aufschlussreichen Gespräch spaziert der Koch aus seiner Küche, um die hungrigen Gäste zu bewirten (geht dazu einmal in den linken Abschnitt der Bar und wieder zurück nach rechts. Nachdem der Wirt nach links verschwunden ist, betretet die Küche - ganz rechte Holztür. Unter Umständen müsst Ihr zuvor einmal versuchen, die Küche zu betreten). Während seiner Abwesenheit nimmt Guybrush den Topf unter dem Tisch und das Stück Fleisch auf dem Tisch mit. Auf dem Landungssteg (öffnet in der Küche rechts die Tür) bewacht eine Möve einen toten Fisch. Tritt man von ganz rechts auf die vorderste der fünf Planken, fliegt die Möve kurz auf und man kann sich schnell den Fisch nehmen.

Zurück in der Küche benutzt nacheinander den Fisch und das Fleisch mit dem heißen Kochtopf (Eintopf) auf dem Herd, bevor Ihr die beiden Sachen wieder einpackt (Ihr erhaltet so Fleisch- und Fischeintopf. Nun könnt Ihr die Bar verlassen (ganz nach links) und im Freien rechts aus dem Bild raus (gehe zu Torbogen). Ihr kommt ins Städtchen. Gleich hinter dem nächsten Torbogen

links oben liegt oben ein Weg, in dem der Polizeichef seiner Arbeit nachgeht (Antworten: 3, 2).

Das Plakat an der Häuserwand wirbt für einen Zirkus, der irgendwo im Landesinnern ein Gastspiel gibt (seht Euch dieses an). Verlassst den Weg nach links auf die Strasse und geht dort weiter nach rechts durch den Torbogen. Ihr landet auf einer Strasse, wo Ihr rechts durch die untere Tür das Haus betretet. Im Innern des Gebäudes geht nach rechts, wo Euch eine Voodoo-Priesterin erwartet. Nach ihrer, alles in allem wenig aufschlussreichen Vision, lässt sie Guybrush allein im linken Teil des Hauses zurück (Antworten: 1, 1, 1). Eine gute Gelegenheit, das Huhn rechts unten einzustecken (schaut Euch dieses an und Ihr bemerkt, dass es sich dabei um ein Gummi-Huhn handelt).

Verlassst das Haus, geht weiter nach rechts und dort durch den Torbogen. Vorbei an der Bar und dem Späher aus dem Vorspann (immer nur nach links gehen - zu den Klippen) führt ein langer Weg ins Landesinnere (bei dem Späher geht es weiter nach rechts zum Pfad). Über die Karte gelangt man zu den Artisten (diese befinden sich auf der Lichtung. Dort angekommen geht weiter nach links ins Zirkuszelt), die gerade auf der Suche nach einem Versuchskaninchen für ihr neuestes Kunststück sind (Antworten: 1, 2, 1, 2). Dank des schützenden Kochtopfs (gib Topf an die Brüder) verläuft der Kanonenritt recht glimpflich und man wird mit 478 Goldstücken belohnt.

Endlich Geld um einkaufen zu gehen. Im Gemischtwarenladen der Stadt (geht im Freien nach rechts zum Pfad und dort zurück in den Ort. Zurück durch den rechten Torbogen und von dort weiter durch den zweiten Torbogen. Auf der Strasse öffnet die Tür des rechten grossen Hauses) ersteht Ihr eine Schaufel und das Schwert. Sprecht den Händler an (Antwort 2), worauf dieser den Laden verlässt. Ihr könnt Euch dann unten auf der roten Kiste das Schwert und oben in der linken Ecke die Schaufel nehmen. Sobald Ihr den Laden verlassen wollt taucht der Verkäufer auf und stellt Euch zur Rede - antwortet diesem: 1, 1, 1, 1, 1.

Natürlich nützt der schönste Säbel nichts, wenn man mit ihm nur in der Luft herumfuchtelt. Aber schliesslich gibt es einen Lehrmeister, dessen heruntergekommene Behausung sich im äussersten Südosten der Insel befindet (verlassst den Ort in Richtung Klippen und geht auf der Landkarte zu den Lichtern). Auf dem Weg dorthin lauert ein gefährlich aussehender Troll.

Dieser entpuppt sich nach Übergabe des gebratenen Fisches als einer der Programmierer von Monkey Island und lässt Euch in Frieden passieren (3, 2, 1, Fischeintopf an Troll geben. Danach geht es weiter zu dem Haus ganz rechts unten).

Die Ausbildung (öffnet die Tür und tretet ein) verläuft hart, aber herzlich (1, 1, 1, 1, 1). Mit der Trainingsmaschine lernt Ihr Euch zu verteidigen. Doch das Wichtigste fehlt noch: im Duell entscheidet nur messerscharfes Denken über Sieg und Niederlage.

Auf dem Rückweg über die Landkarte trifft Ihr nun auf einzelne Piraten, die Euch ansprechen - Eure Aufgabe ist es hier, Schimpfwörter zu lernen. Jeder Fight beginnt mit den Worten: Mein Name ist Guybrush, du bist des Todes (3). Keine Angst, niemandem wird ernsthaft Schaden zugefügt. Vielmehr konzentriert sich die Auseinandersetzung auf die Erarbeitung eines möglichst schlagfertigen Vokabulars. Das geht so: immer wenn ein Gegner eine Beleidigung ausspricht, muss man selbst eine möglichst clevere Antwort parat haben (ausprobieren und ein wenig überlegen). Jedesmal, wenn einem Gegner aufgrund geschickter Beschimpfung ein neues Sprüchlein entfährt, lernt Ihr dieses automatisch dazu. Sprecht also den Gegner an (jagt ihm ein wenig Angst ein) und erwidert seine Beleidigung möglichst intelligent. Merkt Euch am besten, wie die Piraten auf Eure Sätze antworten. Nach einiger Zeit habt Ihr ein paar neue Sätze gelernt (um so mehr, um so besser) und besiegt vielleicht sogar mal einen der Piraten (Ihr müsst insgesamt dreimal gewinnen).

So kommt es, dass bis zu dreissig Kämpfe notwendig sind, bevor es Euch im Ernstfall nicht mehr die Sprache verschlägt. Hier ein paar Erwiderungen:

Bettler - Fechten beibringen

Fechtkunst - Geschwafel

Hirn - Job als Putze

Menschen fallen mit zu Füssen - oja

Hund - er muss dir das Fechten beigebracht haben

Landratte werden - vor kurzem getan

3 Männer zugleich - ermüden

Taschentuch - Job als Putze

Windeln - vor kurzem

Von einem Bürger von Melle mit Papagei kauft Ihr nun für 100 Goldstücke eine Schatzkarte (diesen Mann findet Ihr im Ort auf der Strasse hinter dem ersten Torbogen). Antworten: 3, nochmals ansprechen, 1, 2. Schaut Euch die Karte dann an und merkt Euch die Richtungen: hinten, links rechts, links, rechts, hinten, rechts, links, hinten.

Im Städtchen erweckt das dritte Haus auf der linken Seite Eure Aufmerksamkeit (neben dem Gemischtwarenhändler und der Kirche). Hier wird ein gewisser Otis, völlig zu Unrecht, festgehalten. Nach einem kurzen Gespräch geht Ihr nochmals zum Gemischtwarenhändler, um Pfefferminzbonbons zu kaufen (Antwort 2,2). Beim zweiten Treffen mit Otis (geht also nochmals ins Gefängnis nach links und gebt dem Gefangenen das Pfefferminz. Antworten: 1, 1, 2, 2) gesellt sich der Sheriff dazu, mit dem Ihr es Euch durch eine flapsige Bemerkung gründlich vermeist (Antwort: 1).

Ihr erinnert Euch an ein paar gelbe merkwürdige Blumen, die im zweiten Bild des Irrgarten vor sich hinwuchern. Verlassst den Ort und geht weiter auf die Landkarte (umgeht die Leute, die Euch anmachen vorerst). Hier steuert als nächstes die Gabelung an, die sich rechts oberhalb des Ortes befindet (sobald sich das Bild umschaltet, solltet Ihr Euch in einer Art Labyrinth befinden). Nehmt hier den Weg, der auf der Karte eingezeichnet ist: hintere Mitte (im nächsten Bild ein paar der gelben Blumen einstecken), links rechts, links, rechts, hinten, rechts, links, hinten. Im letzten Abschnitt geht soweit nach rechts, bis Ihr zu einer Plakette kommt, die Ihr Euch anseht. Als nächstes seht Ihr Euch rechts die Markierung an und benutzt schliesslich die Schaufel mit dem X auf dem Boden - Ihr kommt so in den Besitz eines T-Shirts. Verlassst diesen Ort nach links und geht nach hinten zum Waldweg - Ihr landet auf der Landkarte.

Zurück im Ort geht ein weiteres Mal zum Gemischtwarenhändler, den Ihr ansprecht (sollte er nicht zu finden sein, benutzt die Glocke auf dem Tresen). Gebt ihm die 1. Antwort und folgt ihm aus dem Ort und zur Landkarte. Hier verschwindet der Alte bei der Gabelung - geht ebenfalls dorthin und folgt dem Mann durchs Labyrinth. So landet Ihr schliesslich vor dem Haus der Schwertmeisterin.

Geht nach oben (speichert vorher ab und denkt daran, dass Ihr vorher dreimal einen Piraten auf der Landkarte besiegt haben müsst) und redet mit der Schwertmeisterin Carla (Antwort 2). Es erwartet Euch ein weiteres Gefecht, das Ihr in Form von Worten gewinnen müsst - Carla sagt einen Satz und Ihr müsst möglichst witzig antworten. Hier ein paar mögliche Antworten:

ein Schwein - vor kurzem getan

Feigling - Fechten beigebracht

jeden Tropfen Blut melken - Kuh

Mein Name wird gefürchtet - Putze

In tausend Stücke schneiden - Staubwedel

Habt Ihr die Frau ungefähr viermal verbal geschlagen gewinnt Ihr und erhaltet von der Dame ein T-Shirt aus 100% Baumwolle. Verlassst das Bild nach links zum Pfad und geht auf der Landkarte zurück in den Ort und dort in das Bild mit dem Gefängnis und dem Gemischtwarenhändler. Dort geht ganz nach links und durch den Torbogen weiter zum Haus der Gouverneurin. Dort angekommen benutzt im Inventar die gelbe Blume mit dem Fleischeintopf, worauf Ihr vergiftetes Fleisch erhaltet - dieses gebt den Piranha Pudeln.

In der Villa der Regentin (öffnet die Tür und tretet ein) schnappt Ihr Euch zunächst die Vase rechts auf dem kleinen Tischchen, bevor Ihr die Eingangshalle durch die rechte Tür verlassst. Das Auge des Gesetzes tritt prompt auf den Plan. Es folgt eine kleine Einlage, bei der allerhand zu Bruch, Ihr jedoch unter anderem automatisch ein Nagetier-Spray ergattert.

Otis (der Gefangene im Gefängnis des Ortes, verlässt das Haus nach links und geht zweimal weiter nach rechts in die Stadt) freut sich so sehr über dieses Mitbringsel, dass er einen Käsekuchen herausrückt (gib Nagetier-Spray an Gefangenen). Wie nicht anders zu erwarten, erweist sich die Torte als Versteck für ein beliebtes Ausbrecherwerkzeug (öffne Kuchen) - eine Feile.

Zurück im Haus der Regentin (Gefängnis verlassen und ganz nach links gehen) hechtet Ihr durch das grosse Loch in der Wand und kommt so in den Besitz des wertvollen Idols. Vom Sheriff zur Rede gestellt, hilft nur ein Spruch aus dem Vokabular eines gewissen Indiana Jones weiter (Antwort 3). Die Hausherrin erscheint und der Weg scheint frei für eine zärtliche Romanze, doch egal wie sehr Ihr Euch auch bemüht (gebt der Dame beliebige Antworten), das Liebeswerben bleibt erst einmal erfolglos.

Verlasst das Haus. Sheriff Shinetop ist natürlich sauer wegen der Schlappe, die er eben erlitten hat (gebt auch diesem beliebige Antworten). Also befördert er Euch kurzerhand ins Meer. Doch wer ein echter Pirat werden will, der kann locker 10 Minuten die Luft anhalten. Lasst unter Wasser das wertvolle Idol nicht liegen. Nachdem Ihr Euch automatisch auch das Schwert genommen habt, taucht Ihr wieder auf.

Zurück im Ort erfahrt Ihr vom Späher an den Docks von der Entführung der Liebsten und bekommt eine Notiz in die Hand gedrückt (Antwort 2).

Die Scumm Bar rechts ist zu so früher Stunde wie leergefegt. Einige tröstende Worte und Ihr dürft dem Koch ganz rechts beim Aufräumen helfen (2,2,2). Lohn der Mühe: 5 Bierkrüge - diese müsst Ihr Euch von allen Tischen der Bar aufnehmen. Die Gläser eignen sich gut zum Transport des ätzenden Grog aus der Küche (geht nach rechts in die Küche und benutzt einen Krug mit dem Fass in der linken unteren Ecke). Auf dem Weg ins Gefängnis zu Otis muss das Gesöff immer mal wieder in ein anderes Behältnis umgefüllt werden, damit nichts verlorengeht (sobald sich der Krug mit Grog im Inventar in einen schmelzenden Krug verwandelt, solltet Ihr diesen mit einem neuen Krug benutzen). Die explosive Mischung aus Kerosin, Alkohol und zahlreichen Zutaten knackt selbst die sicherste Gefängnistür (Krug (mit Inhalt) mit Otis' Zelle benutzen). Nach kurzer Debatte macht sich der Freigelassene zwar aus dem Staub, verspricht aber, bei der Befreiung der Gouverneurin zu helfen.

Als nächstes heuert Ihr den bulligen Meathook an, der am nordöstlichen Ende der Insel haust (verlasst den Ort auf die Landkarte und besucht dort die Insel ganz oben rechts). Mit dem Gummihuhn gleitet Ihr zunächst gekonnt über den Abgrund (benutze Gummi-Huhn auf Kabel) und geht weiter zu dem Haus - öffnet die Tür und geht hinein. Die erste Unterredung verläuft im Sand (2, 1, 1). Als Ihr beim zweiten Mal die Notiz hervorkramt (nochmals in das Haus gehen und mit dem Mann sprechen), sieht selbst der Muskelmann die Wichtigkeit der Mission ein (1, 3). Er öffnet eine Wand, hinter der sich eine kleine Tür befindet. Öffnet diese und streichelt den dahinter befindlichen mörderischen Teufel. Mit einem ähnlichen Trick becirtet Ihr die Schwertmeisterin (geht über die Landkarte zu der Dame (vergesst nicht, das Huhn wieder mit dem Kabel zu benutzen) und gebt ihr die Antworten 1, 2) und es fehlt nur noch ein Schiff für die Fahrt.

Mit 172 Goldstücken und dem Huhn ist es da freilich nicht getan. Während des ersten Verkaufsgesprächs verweist der geschwätzige Bootshändler Stan (geht auf der Landkarte nun zu den Lichern) auf die Möglichkeit einer Bürgschaft beim örtlichen Krämer (3, 2, 4, 5).

Geht also zurück in den Ort und besucht dort den Gemischtwarenhändler. Der verweigert Euch mangels Einkommensnachweis das Darlehen (2, 1, 3), gibt aber die Kombination seines Tresors preis (achtet genau auf die Bewegungen die der Alte macht, um den Safe zu öffnen. Erzählt dem Mann danach, dass Ihr den Schwertmeister sucht, worauf Ihr freien Zugang zum Safe habt). Da die Safekombination in jedem Spiel, anders ist, solltet Ihr Euch die beiden Male, die der Alte den Safe öffnet, genauestens die linke untere Seite des Safes ansehen. Dort dreht sich nämlich ein Hebel in bestimmte Richtungen - diese Richtungen müsst Ihr Euch merken - den Griff ziehen dreht den Hebel entgegen dem Uhrzeigersinn, den Hebel drücken dreht den Hebel im Uhrzeigersinn. Zieht und drückt den Griff also so, dass sich der Hebel in der gleichen Reihenfolge dreht. wie Ihr dies vom Händler gesehen habt). Im Safe liegt das gesuchte Formular, die Bürgschaft.

Wieder bei Stan (Gebraucht-Schiff-Basar auf der Landkarte) entbricht ein heftiger Handel um das billigste Schiff. Nachdem alle Extras abgelehnt werden, sinkt der Preis auf 7300. Nur wenn Ihr 5000 auf den Tisch legt, ist das billige Schiff Euer eigen (lasst Euch das billige Schiff zeigen und bietet dem Verkäufer die Bürgschaft an. Sprecht ihn dann auf Extras an und lehnt alles

ab. Ihr habt irgendwann genug von Extras und macht Stan ein Angebot: 2000 Goldstücke. Dieses wird abgelehnt und Ihr antwortet mit: was glauben sie, ist es wert. Macht ihm dann das nächste Angebot: 3000 Goldstücke. Fragt ihn nochmals, was es wert ist und bietet ihm dann 4000 Goldstücke. Wiederholt diesen Vorgang ein letztes Mal mit 5000 Goldstücke und das Schiff ist Euer). Am Steg (geht einfach über die Landkarte in den Ort) treffen sich schliesslich alle Crewmitglieder: Guybrush, Carla, Meathook und Otis machen sich auf den Weg (gebt den Leuten immer die erste Antwort).

Teil 2: Die Reise

In der Kabine des Kapitäns steht auf dem Schreibtisch ein Federkiel mit passendem Tintenfass (beide Teile aufnehmen), der später für eine seltsame Suppe benötigt wird. Von ihr berichtet das Logbuch des vorherigen Schiffseigentümer, das in der linken Schreibtischschublade liegt (öffnet die Schublade und schaut hinein - im Inventar schaut Euch dann das verstaubte Buch an). Zurück an Deck (die Kabine ist nach links unten zu verlassen) schnappt Ihr Euch die Totenkopfflagge vom Mast (besteigt diesen mit Hilfe der Leiter) und steigt durch die Luke genau hinter dem Mast hinab in den Rumpf des Schiffes. Von hier aus führt eine weitere Luke nach unten in den Vorratsraum. Die Fässer in diesem Raum links beinhalten Schiesspulver, von dem man zwei Portionen mitnimmt. In der rechten unteren Ecke steht eine Truhe, die ohne grössere Probleme eine Flasche Wein preisgibt (öffnen und reinschauen). Das riesige Stück Seil unten auf den Fässern nicht vergessen.

Die Küche befindet sich im oberen Bild rechts (geht also die Leiter nach oben und dort durch die offene Tür links neben der Leiter). In Erinnerung an sein Zirkusabenteuer steckt Ihr Euch den Kochtopf links auf der Arbeitsplatte ein. Im oberen linken Schrank liegen Frühstücksflocken, die nicht nur gut schmecken, sondern auch eine Überraschung beinhalten (Schrank öffnen, Flocken nehmen und diese im Inventar öffnen - Überraschung. Schaut Euch diese an - Schlüssel). Diesmal ist es ein kleiner Schlüssel, der den Schrank rechts im Kapitänszimmer aufschliesst. Statt einem Schatz enthält der Schrank jedoch nur eine Truhe. Nehmt und schaut Euch diese an - Stück Papier (anschauen - Rezept) und Zimtstangen. In der Küche wird die Kochanweisung den vorhandenen Zutaten angepasst. In die Suppe (Kochtopf) kommen also:

1 Zimtstange

4 Pfefferminzbonbons

1 Totenkopf in Form der Flagge 1 Tropfen Tinte

2 Spritzer Wein

3 Löffel Frühstücksflocken

das Gummihuhn

und zum Abschluss eine Prise Schiesspulver.

Die darauffolgende Explosion versetzt alle Crewmitglieder in einen tiefen Schlaf. Als sie nach einigen Tagen erwachen, liegt Monkey Island in Sichtweite. Holt Euch nochmals aus den Fässern in der Speisekammer zwei Unzen Schiesspulver. An Deck wandert das Pulver ins Kanonenrohr, das Seil dient als Lunte (Seil mit Kanone benutzen). An der Feuerstelle in der Küche (unter dem Kochtopf) entzündet Ihr die Visitenkarte, die Stan jedem Kunden aufdrängt. Um auch den zweiten Kanonenritt zu überstehen genügt es, vor der Kanone einfach den Topf zu benutzen. So landet Ihr auf der Affeninsel.

Teil 3: Monkey Island

Am Bananenbaum haben die Eingeborenen eine Nachricht befestigt, die Ihr wie alle nachfolgenden Botschaften auch durchlest. Die herumliegende Banane (links neben dem Baum) nehmt Ihr Euch gleich mit. Ab in den Dschungel nach links. Auf der Übersichtskarte (diese ist ziemlich gross und lässt sich über mehrere Abschnitte weiterscrollen (hoch, runter, links und rechts)) geht Ihr nach links ins nächste Bild, nach oben auf den Krater und dort zum alten Fort. Hier haust der Einsiedler Hermann Tootbrot, mit dem es sich allerdings kaum zu reden lohnt (3. Dieser taucht auf, sobald Ihr den ersten Gegenstand aufnehmt). Ein leichter Tritt (drücke Kanone) und das Kanonenrohr stürzt um. Holt Euch hier nun das Fernrohr, die Kanonenkugel, ein Seil und etwas Schiesspulver, bevor es zum nächsten Strand geht (geht auf die Landkarte und dort ein Stück nach unten zum hellen Strandabschnitt). Le

Chuck hat hier eine Nachricht hinterlassen, die erste Hinweise auf den Verbleib Eurer Liebsten enthält (anschauen).

Der Lösung der Entführung kommt Ihr durch einen weiteren Zettel näher (anschauen), der an der Flussgabelung (auf der Landkarte rechtes Bild in der Mitte) neben einem Stein auf dem Boden liegt. Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich der scheinbar ordinäre Felsbrocken als praktischer Feuerstein, der gleich noch gebraucht wird. Zuerst aber erklimmt Ihr über die Brücke und die Stufen eine kleine Anhöhe. An einer neuen Bekanntmachung mangelt es auch hier nicht (Zettel anschauen). Die wunderbare Tropenlandschaft wird von einem primitiven Kunstwerk verschandelt, an dem Ihr so lange zieht, bis es genau in Eure Richtung zeigt.

Es geht noch ein Stück höher (Trittlöcher am rechten oberen Rand benutzen). Auf der Aussichtsplattform werft Ihr einen Blick durch das Fernrohr auf den Strand (Fernrohr benutzen). Der dort befindliche Bananenbaum wird Opfer einer Kettenreaktion, die durch das Anschieben des Steines vor Euch (diesen drücken) ausgelöst wird.

Eine Etage tiefer liegt bereits die nächste Nachricht parat (Zettel lesen). Ganz unten am Fluss legt Ihr den Sprengstoff auf den Damm (diesen findet Ihr rechts vor dem Wasser). Der Feuerstein (interessanter Stein) schlägt Funken, sobald Ihr ihn im Inventar an der Kanonenkugel reibt. Die Explosion reißt den Damm in Stücke und Ihr treibt ein paar Sekunden hilflos im Fluss. Der Strom mündet in einen Teich, der Euer nächstes Anlaufpunkt ist. Rechts neben dem unvermeidlichen Zettel (anschauen) liegt dort auf einer Leiche ein zweites Seil - aufnehmen. Auf dem Weg zum Ausgangspunkt (dort, wo Ihr gelandet seit) befindet sich kurz vor dem Strand eine tiefe Schlucht - hingehen. Die beiden Seile verwendet nacheinander erst mit dem Ast (diesen findet Ihr auf dem schmalen Pfad, genau vor dem Abgrund) und dann mit einem knorriegen Baumstumpf, der sich auf dem nächsten Felsvorsprung befindet. Unten findet Ihr zwei Paddel, die Ihr natürlich mitnehmt.

Am unteren Strand (klettert zuerst wieder nach oben und geht weiter in den Dschungel) findet Ihr links im Wasser ein Ruderboot, in das Ihr einsteigt (benutze Ruderboot). Rudert nun drei Bilder im Uhrzeigersinn nach links um die Insel und legt dort an dem Strandstück an. Nach Lektüre des neuesten Zettels führt der Weg ins eingezeichnete Kannibalendorf (auf der

Dschungelkarte (befindet sich ganz links) nach oben ins Dorf gehen). Ganz links haben sich dort vegetarisch veranlagte Menschenfresser eine Obstschale plaziert, in der vor allem die Banane Aufmerksamkeit verdient (nehmt Euch die Banane heraus). Beim Fluchtversuch (geht einfach nach rechts) stellen sich Euch die Einheimischen in den Weg. Das Geständnis und eine milde Gabe helfen nicht weiter - allerdings wandert Ihr zuerst einmal in eine Art Gefängnis und erst später in den Kochtopf (Antwort 3).

In der schmucklosen Unterkunft liegt ein Totenkopf, Tootbrots Bananenpflücker (beides aufnehmen) sowie ein Memo (lesen). Untersucht den Boden etwas genauer und Ihr bemerkt eine lose Platte (ungefähr in der Mitte - ist ein wenig heller), unter der sich ein Geheimgang befindet (öffnet die Platte und geht hinein). Während die Kannibalen über Eure Zubereitung sprechen, macht Ihr Euch aus dem Staub.

Am Strand rudert Ihr mit dem Boot zwei Bilder weiter nach unten. Dort wo das Abenteuer begann (Strand), liegen jetzt zwei weitere Bananen - diese sind aufzunehmen.

Fünf Bananen genügen, um den Affen im nahegelegenen Dschungel gefügig zu machen (im Dschungel ein Stück nach oben zum Affen gehen und diesem alle Bananen geben). Das Tierchen im Schlepptau, begebt Ihr Euch im Dschungel einmal nach oben und dort nach rechts, ohne dabei einen Wasserweg zu kreuzen (unten herum gehen). Das Bild schaltet um und Ihr könnt so eine Lichtung erreichen.

Dem Schild: Privateigentum, Betreten verboten, wird natürlich keine Beachtung geschenkt. Weiter rechts vergreift Ihr Euch neugierig an der mittleren Nase des hinteren Totempfahls (ziehe Nase), worauf sich eine Tür im Zaun öffnet. Der Affe macht Euch alles nach, sobald Ihr die Nase loslasst. Die Pforte öffnet sich wiederholt und bleibt für den Rest des Spieles offen. Aus der reichhaltigen Auswahl vor der Affenstatue (weiter nach rechts zur Statue gehen) passt nur die kleinste Statue ins Gepäck - nehmt diese auf.

Zurück im Dorf (hier wieder mit dem Boot zum Strand rudern und über die Dschungelkarte das Dorf betreten) nehmen die Kannibalen das Kunstwerk dankend entgegen (geht erst ganz nach links und wieder nach rechts) und

lassen Euch allein (Antwort 2, gib kleine Figur an Kannibalen). Derart unbeachtet, klaut Ihr aus dem Gefängnis links den Bananenpflücker, der immer noch auf Euch wartet. Bei Tootbrot, der gerade in der Gegend herumlungert (im Freien nach rechts gehen), tauscht Ihr das Werkzeug gegen den Schlüssel zum Affenkopf (gib Bananenpflücker an Tootbrot). Sobald Ihr den Schlüssel in das rechte Ohr der Statue einführt (rudert mit dem Boot ein Bild nach unten, legt dort am Strand an und geht zur Lichtung - dort ganz nach rechts), öffnet sich ein Geheimgang. Geht hier hinein und lauft im Innern ein Stück umher.

Ganz ohne Kompass seid Ihr hier allerdings verloren. Nach einem eingehenden Gespräch überreichen die Kannibalen Euch im Dorf ihr Navigationsinstrument, einen sprechenden Schädel (1, 1, 1, 3, 1, 2, 2, 1). Vorher müsst Ihr ihnen aber den Affenkopf-Schlüssel und das Prospekt zum Thema Navigation aushändigen.

Vom Eingang des Labyrinths im Affenkopf (geht zuerst in den Affenkopf und folgt dem Weg ganz nach rechts in die Höhle) führt eine simple Strategie zum Geisterhafen. In jedem neuen Abschnitt immer erst den sprechenden Kopf (Kopf des Navigators) anschauen, der dann jeweils die Richtung verrät - schlägt diese auch ein. Am Geisterhafen angekommen, kommt Ihr um eine Unterhaltung mit dem Kopf des Navigators nicht herum, welcher schliesslich sein Unsichtbarkeitshalsband zur Verfügung stellt (2, 2, 3, 3, 1, 3, 3).

Jetzt könnt Ihr Le Chucks Geisterschiff unbemerkt betreten (benutzt zuvor das Halsband des Navigators). Die Tür zur Linken führt in die Kajüte des Kapitäns. Mit Hilfe von Stans Werbegeschenk, einem Magnetkompass, ergattert Ihr den kleinen Schlüssel an der Wand (benutze Magnet-Kompass mit Schlüssel). Vom Deck führt eine Klappe auf der rechten Seite in die beiden, durch einen Durchgang miteinander verbundenen Lagerräume. Im zweiten Zimmer (im Schlafraum weiter durch die rechte Tür gehen) wartet eine Feder (drückt dazu eines der Geisterhühner), mit der Ihr die Füsse des schlafenden Geistes im Nebenraum traktiert (schau an schlafenden Geister-Matrosen, geht an dessen Füsse (diese müssen ausgestreckt sein) benutze Geisterfeder mit Matrosen (klickt die Füsse öfter an)). Daraufhin lässt der Betrunkene eine Flasche Grog fallen - aufnehmen.

Wieder im rechten Raum öffnet Ihr mit Hilfe des kleinen Schlüssels die Luke rechts auf dem Boden (schaut Euch zuerst die Luke an, benutzt dann den Schlüssel mit der Luke und öffnet die Luke - geht hinein und Ihr landet so im unteren Teil des Schiffes). Unten bewacht eine Ratte einen Behälter mit Frittierzett. Kurz nachdem etwas Grog auf die herumstehende Schale geträufelt wurde, kippt das Tierchen aus den Latschen und Ihr könnt Euch etwas von dem Fett in der rechten Ecke nehmen. Mit dem Schmierzett begebt Ihr Euch an Deck und ölt die knarrende Tür zur Rechten - betretet dann diesen Raum. Im Werkzeugraum dahinter liegen Geisterwerkzeuge (aufnehmen), die den Geistertresor (leuchtender Kasten) unten rechts im Lager (dort wo die Hühner sind) öffnen. In ihm liegt die Voodoowurzel, nach der die Kannibalen verzweifelt Ausschau hielten - nehmt Euch diese mit (Kasten anschauen). Die Arbeit auf dem Schiff ist damit erledigt. Im Dorf angekommen (geht vom Schiff und in der Höhle einfach nach links), vertreibt Ihr Euch die Zeit mit einem dreiköpfigen Affen (1), während die Stammesältesten einen Trunk brauen. Zurück in der Affenhöhle erzählt ein einsamer, Wache haltender Geist von der Abreise der Scheinpiraten nach Melee Island (2, 1, 1, 2, 1, 2, 1). Aus heiterem Himmel versammelt sich die Crew um Euch und es geht zurück in die Heimat.

Teil 4: Das Finale

Beim Versuch, vom Steg nach rechts in die Stadt zu kommen, stellt sich ein Geist in den Weg. Glücklicherweise bekommt ihm das magische Getränk nicht gut (1). Ähnlich übel ergeht es seinem Kumpel, der hinter dem Torbogen weiter rechts steht (1, 2).

Inzwischen hat Le Chuck die Gouverneurin vor den Traualtar gezerrt. Unerschrocken unterbricht Ihr die Zeremonie in der Kirche auf der linken Seite gleich neben dem Krämerladen (4). Das Wortgefecht mit Le Chick entwickelt sich zum Desaster und zu allem Überfluss versagt das Geistergift im wichtigsten Moment seinen Dienst (3, 2, 2, 4). Unverhofft findet Ihr Euch vor einem Grogautomaten wieder. Nur wenn Ihr schnell seit, erhascht Ihr die Flasche mit Malzbier vom Boden und blast mit ihr dem Widersacher das Lebenslicht aus (Malzbier mit Le Chuck benutzen).

Zum Schluss löst sich die Gefahr in einem bombastischen Feuerwerk auf. Ihr flirtet ein wenig und das Spiel ist gelöst.