

Hier die ersten Tips zu Monkey-Island in deutscher Sprache!

Software-Service
L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>

Wir machten uns die Mühe, für Sie das Spiel zu lösen !!!!!!!!!!!!!!!

Gehen Sie zuerst in die Bar und reden Sie mit den Seeräubern, zunächst mit denen an der Tür, dann mit den Piratenführern im Nebenraum. Fragen Sie nach der Fechtkunst!

Jetzt beginnt Ihre erste Aufgabe:

Wenn der Koch aus der Küche kommt, schnell in sie hinein. Fleisch in den großen Kochtopf werfen, danach wieder herausnehmen, kleinen Topf mitnehmen und auf den Steg gehen.

Wir brauchen den Fisch, an dem sich eine Möve zu schaffen macht. Wir treten auf die vordere lose Bohle und vertreiben damit die Möve und können dann sehr schnell den Fisch ergattern!

Nun geht's zum Zirkus auf der Waldlichtung und sich dort bei einem Gespräch mit den Artisten Geld verdienen.

Danach in der Stadt den Krämerladen suchen und ein Schwert auf einer Truhe kaufen. Nicht nach dem Schwertmeister fragen.

Jetzt muss man über eine Brücke (den Troll mit dem Fisch besänftigen) zu einem Haus, in dem man die Fechtkust trainieren kann. An die Tür klopfen und im Gespräch hartnäckig bei der 1. Textzeile bleiben.

Ist man trainiert, stellt man sich an den Weg von der Stadt zum Zirkus. Dort muss man ca. 20x mit Piraten kämpfen und dabei herausfinden, auf welche Beleidigung welche Antwort gegeben werden muss. Sind die Antworten falsch, verliert man; man kann aber die entsprechende Frage dann dem Piraten stellen und erhält somit eine richtige Antwort, die man dann später verwenden kann.

Nachdem man gesagt bekommt, dass man es mit dem Schwertmeister aufnehmen kann, noch 3x gewinnen.

Danach zurück ins Dorf, den Krämer nach dem Schwertmeister fragen und ihm folgen.

Auch der Schwertmeister muss durch richtige Antworten besiegt werden. Vorher abspeichern, weil es sicher nicht beim 1. Mal gelingt.

Wenn man gesiegt hat, dann erhält man ein T-Shirt, das man den Seeräubern in der Bar zeigt und die nächste Aufgabe erhält (nach dem Stehlen fragen).

Software-Service
L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>

Bei unserer nächsten Aufgabe können uns Hunde gefährlich werden. Um sie außer Gefecht zu setzen, brauchen wir das Fleisch aus der Küche.

Dieses benutzen wir mit gelben Blumen, die wir an der Weggabelung im 2. Bild finden.

Dadurch wird das Fleisch vergiftet. Nun schnellstens zum Haus des Gouverneur. Dort den Hunden das Fleisch vorwerfen, dann in das Haus und in die erste Tür.

Dort wird man unsanft behandelt und stellt fest, dass man eine Feile braucht.

Zurück zum Krämer, dort Schaufel kaufen, dann ins Gefängnis und mit Gefangenen reden; beim Krämer Pfefferminz kaufen, sie dem Gefangenen bringen und ihm das Antinagietiermittel geben. Dafür erhält man einen Kuchen mit einer Feile darin.

Durch das Loch im Haus gehen und das Idol ergattern.

Nach einem Gespräch mit der Gouverneurin landet man beim Verlassen des Hauses im Wasser. Dort das Idol nehmen und Sequenz mit Gouverneurin genießen.

Zurück in die Bar und als nächste Aufgabe Schatz finden. Zuerst eine Karte bei einem Bürger erstehen, dann in den Wald (Weggabelung) dort 1x nach oben, 1x nach links, 1x nach rechts, 1x links, 1x rechts, 1x hoch, 1x

rechts, 1x links, 1x hoch, dann weiter nach rechts und eine Stelle finden, die mit X markiert ist. Dort graben und T-Shirt ergattern.
Auf dem Rückweg Neuigkeiten erfahren!

Software-Service
L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>

In die Bar gehen, dort alle Krüge einsammeln und mit dem Koch reden. In der Küche dann einen Becher Rum aus dem Fass nehmen und damit schnellstens zum Gefängnis. Wenn der Becher den Rum verloren hat, sollte man gemerkt haben, dass man ihn mehrmals umschütten muss. Beim Gefängnis angelangt, Rum über das Schloss schütten und Gefangenen befreien.

Nun zur Wahrsagerin und dort ein Huhn klauen, dann zur Schwertmeisterin, die das erste Mannschaftsmitglied wird.
Nun zum Einsiedler auf der kleinen Nebeninsel. Wie kommt man hinüber?
Wozu hat man ein Huhn geklaut?
Dort mit dem Einsiedler sprechen und seine Wünsche erfüllen; danach zum Schiffsverkäufer.
Man kommt nicht zum Ziel und geht zum Krämer wegen einer Bürgschaft.
Die Unterhaltung mit 2/1 bringt den Krämer dazu, den Safe zu öffnen. Reihenfolge merken.

Danach ihn zum Schwertmeister schicken und Safe mit gemerkter Kombination öffnen (links = ziehen, rechtsherum = drücken). Damit stiehlt man die Bürgschaft und geht schleunigst zum Schiffshändler. Handeln (ab und zu auch anwählen, dass man kein Schiff benötigt) bis man bei 7000 Goldstücken ist und dann nochmals 5000 bieten.
Zurück zum Dock vor der Stadt und man wird sich danach als Kapitän auf dem Schiff wiederfinden.

Jetzt geht's auf die große Reise:

In der Kapitänskajüte die Schublade öffnen, das Logbuch lesen und danach Feder und Tinte mitnehmen.

Jetzt auf Deck, den Mast hinauf und die Flagge abnehmen. Durch mehrere Luken in den Bauch des Schiffs klettern. Dort aus Pulverfässern Pulver mitnehmen, aus einer Truhe Wein und das große Seilstück. In der Küche den kleinen Topf und aus dem Schrank Frühstücksflocken nehmen. Das Paket öffnen und Überraschung genauer ansehen.

Jetzt den Schlüssel in der Kapitänskajüte benutzen, Zimtstangen und Rezept für eine Suppe finden.

Zimtstange, Pfefferminz, Flagge, Tinte, Wein, Huhn, Pulver und Müsli lassen uns nach einer Explosion vor Monkey-Island landen.

Dort das Kanonenrohr mit Pulver füllen, das Seilstück präparieren, mit der Visitenkarte Feuer aus der Küche holen, Helm aufsetzen und zur Insel geschossen werden.

Software-Service
L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>

Der letzte und schwierigste Teil unseres Abenteuers beginnt!

Aufstehen, Banane nehmen und Nachricht lesen!

Jetzt in den Urwald zum alten Fort, der Wohnung von Toothrot. An der Kanone ziehen, Kanonenkugel, Schießpulver, Fernrohr und Seil nehmen. Am Strand eine weitere Nachricht erhalten, dann zur Flussgabelung; dort eine Nachricht finden; über eine Brücke kommt man zu einem Plateau.

Das "primitive Kunstwerk" so ziehen, dass es genau auf uns zeigt!

Noch einmal nach oben, dort die Aussicht genießen, Fernrohr benutzen und den Stein am Abgrund drücken!

Man sollte dann die Bananenpalme getroffen haben!

Wieder hinunter und immer darauf achten, ob es Nachrichten gibt und die auch immer lesen!

Hinter der Brücke auf dem Damm das Schießpulver mit dem Damm benutzen, dann den Feuerstein mit der Kanonenkugel benutzen und damit den Damm sprengen.

Von der Stelle, an der wir ankommen, zum Teich und dort wieder ein Seil beim Toten mitnehmen.

Nun zu einer Schlucht in der Nähe des Strandes. Dort mit Hilfe beider Seile die Ruder holen.

Jetzt zum Boot und zum Strand in der Nähe des Kannibalendorfes! Dort eine Nachricht finden, dann ins Dorf und Bananen aus der Schale vor dem Affenkopf nehmen. Dafür wird man eingesperrt.

In der Hütte findet man (vielleicht etwas verschieben) eine lose Bodenplatte und kann entfliehen.

Zurück zu unserem Bananenbaum und dort alle herumliegenden Bananen aufsammeln.

Diese müssen wir einem Affen im Urwald verfüttern (5 Stück). Jetzt nach rechts zu einer Halbinsel/Lichtung und dort am hintersten Totempfahl die Nase berühren. Der Zaun öffnet sich und dann dort die kleinste Statue mitnehmen!

Sofort zu den Kannibalen, die Statue ihnen bringen, aus der Hütte den Bananengreifer nehmen und dies bei Toothrot gegen einen Schlüssel eintauschen.

Beim Affenkopf den riesigen Ohrputzer ausprobieren (ins Ohr Stecken). Die Zunge kommt heraus und der Weg ins Innere ist frei. Zuerst jedoch zurück zu den Eingeborenen, mit ihnen reden (1/1/4/3/1/3/1), ihnen den Schlüssel geben und ein geheimnisvolles Blatt über Navigation, das man vom Schiffsverkäufer erhielt. Jetzt können sie überredet werden, sich vom Navigatorkopf zu trennen, der ein guter Führer sein wird!

Zurück zum Affenkopf und den Kopf immer benutzen, der die Richtung zeigt.

Bald wird man am Geisterschiff ankommen.

Man braucht nun vom Navigatorkopf die Halskette und muss ihn überreden, diese abzugeben (2/2/3/3/1/3/3).

Sich die Halskette umhängen, unsichtbar werden und das Geisterschiff betreten.

Im linken Raum die Schlüssel an der Wand mit dem magischen Kompass stehlen, dann durch eine Luke an Deck zum schlafenden Geist und von dort zum Lagerraum.

Hier gibt es eine Feder und mit der kitzeln wir den schlafenden Geist so lange an den Füßen, bis er die Grogflasche fallen lässt.

Mit dem Schlüssel die Luke im Lagerraum öffnen und dort in den Trog einer Ratte den Grog füllen. Wenn sie besoffen ist, Fett nehmen und die quietschende Tür auf dem Deck rechts damit schmieren. Dort hineingehen und Werkzeuge mitnehmen. Nun wieder zu den Schweinen im Lagerraum und dort leuchtende Kiste öffnen.

Die begehrte Wurzel sofort zu den Kannibalen bringen!

Während diese das Getränk zubereiten, mit einem Affen reden (1).

Den nächsten Geisterpiraten dann mit (2/1/1/21/2/1) beseitigen.

Nun zurücksegeln und einen Geist mit (1) erledigen.

Einen weiteren Geisterpiraten erledigen, dann in die Kirche und mit (4) Trauung verhindern!

Mit Le Chuck sprechen (3/2/2/4). Le Chuck muss dann durch Anwendung des Malzbieres erledigt werden und man kann sich endlich in Ruhe mit der Gouverneurin unterhalten!!!



<http://www.gamepad.de/>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).