

Die Komplettlösung zu Monkey Island 2

Teil 1: Das Largo Embargo

Ihr beginnt an einem Lagerfeuer, wo Ihr Euch mit ein paar Piraten unterhaltet. Nach dieser Einführung, geht es auf nach Woodtick. Ihr überquert eine Brücke nach links (ein Pirat erscheint, gebt diesem die Antwort 4) und landet in der Stadt. Nach einigen ausgiebigen Gesprächen mit den Bewohner auf den Schiffen (Piraten), erfahrt Ihr, dass man Largo nur mit Hilfe einer Voodooopuppe aus dem Weg räumen kann. Die genauen Zutaten zu Herstellung dieser Puppe, kennt aber nur eine alte Voodoofrau, die im Sumpf auf Scabb Island lebt. Also auf nach Scabb Island verlasst die Stadt nach rechts und geht weiter zum Weg - Ihr landet so auf einer Landkarte - und dort mit Hilfe des Sarges in die Höhle der Dame nach rechts in die Hütte gefahren. Hier erfahrt Ihr nun, was Ihr zur Herstellung der besagten Puppe alles braucht (nach rechts gehen und mit der Dame sprechen) und erhaltet eine Einkaufsliste - diese ansehen. Als erstes braucht Ihr das Körperteil eines Verwandten. Wo lässt sich so etwas besser besorgen, als auf dem Friedhof. Doch fehlt Euch leider noch ein Werkzeug zum Graben. Dieses findet Ihr an der Brücke, die in die Stadt Woodtick führt. Eine Schaufel hängt an dem Schild - mitnehmen (Schild nehmen). Zurück über die Landkarte zum Friedhof und an dem Grab des Grossvaters von Largo (Marco) geschaufelt (schaut Euch dazu den hinteren Grabhügel genauer an). Ihr findet dann einen Oberschenkel - einstecken.

Die zweite Zutat, etwas Körperflüssigkeit von Largo, lässt sich ebenfalls leicht besorgen. Geht zuerst zu Wally, dem Kartographen (in der Stadt, dort im 2. Schiff) und unterhaltet Euch mit diesem. Auf dem unteren rechten Tisch seht Ihr einen Stapel leeren Papiers, von dem Ihr Euch eines einsteckt. Danach geht es in die Kneipe (durch die Luke im unteren Schiff), wo plötzlich Largo hereingeschneit kommt (sprecht erst mit dem Barkeeper). Sein bestelltes Getränk schmeckt ihm so gut, dass er dieses wieder an die Wand spuckt. Eure Gelegenheit, mit Hilfe des Papiers, die Spucke von der unteren linken Wand aufzunehmen.

Weiter geht es mit der Suche. Etwas von Largo`s Kopf muss her. Auf zum Schiff, wo die Kneipe ist. Doch diesmal nicht durch den Haupteingang, sondern durch das untere linke Fenster (dies ist erleuchtet), in die Küche. Ihr findet hier auf dem Tisch ein Messer, das Ihr natürlich mitnehmt. Nun macht Euch auf zu dem Hotelschiff, wo Largo haust (aus dem Fenster und weiter auf das linke hintere Schiff). Leider lässt Euch der Portier nicht ohne weiteres in Largo`s Zimmer. Wieder muss eine List helfen. Ihr bemerkt rechts unten ein kleines Krokodil, das an einem Seil befestigt der Dinge hart. Mit dem Messer lässt sich dieses Seil prima durchtrennen, worauf sich das kleine Tier aus dem Staub macht. Der Portier nimmt sogleich die Verfolgung auf, womit der Weg in Largo`s Zimmer nach links oben frei wäre. Bevor Ihr das Zimmer betretet, solltet Ihr noch einen Blick in den Fressnapf (Schüssel) des Krokodils werfen (Käsechips nehmen). Im Zimmer von Largo findet Ihr schliesslich links dessen Toupee - aufnehmen.

Endlich geht es an die letzte Zutat, ein Kleidungsstück von Largo. Dazu geht zu den drei Piraten, die auf dem oberen linken Schiff sitzen. Euch fällt ein leerer Eimer auf (links unten), den Ihr nach einem kurzen Wortwechsel mit den drei mitnehmt. Die Suche in der Wäscherei und dem Zimmer Largo`s bleibt erfolglos. Ihr müsst also irgendwie an ein Kleidungsstück gelangen, das Largo trägt. Mit dem Eimer geht es also über die Landkarte in die Sümpfe, wo Ihr etwas Schlamm in den Eimer füllt (benutze Eimer mit Sumpf).

Zurück in das Hotelzimmer von Largo und den Schlammeimer von innen auf die verschlossene Tür gestellt. Sobald Largo das Zimmer betritt (wartet ein wenig), müsst Ihr Euch schnell hinter der Faltwand links verstecken. Nachdem der Inhalt des Eimers auf Largo heruntergeprasselt ist, rennt dieser wutentbrannt zur Wäscherei. Ihr macht Euch an seine Verfolgung und lauscht dem Gespräch zwischen Largo und dem Wäscher (bei den drei Piraten). Nachdem Largo verschwunden ist geht Ihr in sein Zimmer, wo Ihr hinter der Tür den Abholschein für seine Kleidung findet (schliesst die Tür und nehmt den Zettel auf). Bei der Wäscherei bekommt Ihr nun gegen Abgabe des Wäscherei-Zettels ein Kleidungsstück, womit alle vier Zutaten beieinander wären.

Nun geht es zurück zu der Höhle der Voodoofrau, in der Ihr bei näherer Betrachtung einen Faden (auf dem linken kleinen Tisch, unter dem Schädel) findet - einstecken. Gebt dann der Alten die 4 Zutaten (ansprechen/Toupee,

Spucke, Knochen, BH), woraufhin sie Euch die Voodoopuppe anfertigt. Sie überreicht Euch ebenfalls noch ein paar Nadeln.

Zurück nach Woodtick und nochmals ins Zimmer von Largo, wo Euch die beängstigende Konfrontation mit dem Bösewicht bevorsteht. Ihr benutzt während Largo spricht im Inventar die Nadeln mit der Voodoopuppe, doch leider klappt nicht alles so, wie Ihr es Euch gedacht habt. Largo entkommt und Ihr schaut dumm aus der Wäsche (Ihr landet automatisch bei der Voodootante, mit der Ihr ein bisschen sprecht). Trotz allem habt Ihr die erste Mission erfüllt.

Es geht nun darum, die Insel zu verlassen. Dies könnte Euch mit Hilfe des Kapitäns gelingen, der im Südwesten ein Hausboot sein eigen nennt (fahrt mit dem Sarg zurück nach links, geht an der Küste weiter nach links und auf der Landkarte zur Halbinsel. Dort redet mit dem Mann in dem Hausboot). Leider ist die Überfahrt nicht umsonst, doch immerhin findet Ihr am Strand (auf der Landkarte ganz oben rechts) einen Stock, den Ihr natürlich nicht liegenlassen könnt. Ihr macht Euch also auf die Suche nach ein wenig Geld und dem Glücksbringer des Matrosen.

In der Stadt Woodtick stattet Wally, dem Kartographen nochmals einen kurzen Besuch ab. Dieser erzählt Euch von vier Kartenteilen, die Euch zum Schatz führen könnten (den Mann einfach auf alles ansprechen). Achtet nun noch darauf, wann Wally sein Monokel ablegt (dies kann ein wenig dauern). Sobald dieses auf dem Tisch liegt, greift Euch dieses und verlasst damit die Hütte.

Um an etwas Geld zu kommen begebt Euch zur Kneipe (durch die Luke im unteren Schiff), wo Ihr vom Barkeeper erfahrt (diesen ansprechen), dass gerade ein neuer Koch eingestellt wurde (solltet Ihr dies nicht erfahren, macht einfach mit den unten angegebenen Punkten weiter). Diesen gilt es also zu vergraulen. Vor der Wäscherei bemerkt Ihr links auf dem Boden eine Ratte und eine Schachtel, die sich prima zu einer Falle umfunktionieren liesse. Ihr öffnet die Schachtel, stellt den Stock dazwischen und befestigt den Faden am Stock. Als Köder packt Ihr die Käsechips in die Schachtel und legt Euch auf die Lauer (ein Stück auf die Seite gehen). Sobald die Ratte in der Kiste ist, zieht an dem Faden und die Ratte ist gefangen - öffnet die Schachtel und nehmt die eingesperrte Ratte heraus.

Um ungesehen in die Küche zu gelangen, klettert wiederum durch das Fenster bei dem Kneipenschiff und packt die Ratte in den Topf mit der Vichyssoie, links auf dem Ofen. Raus aus dem Fenster und durch die Luke in die Kneipe, wo Ihr beim Barkeeper etwas zu essen bestellt (Eintopf). Der Wirt bemerkt die Bescherung und entlässt den Koch. Eure Chance sich den Job unter den Nagel zu reissen. Der nichtsahnende Wirt übergibt Euch sogleich den Lohn für eine Woche (warum nicht), mit dem Ihr Euch durch das Fenster aus dem Staub macht. Bei der Voodoofrau im Sumpf bekommt Ihr noch ein Buch, in dem verzeichnet ist, wo Ihr die vier Kartenstücke findet, die Euch zum Schatz führen (sollte sich dieses grüne Buch schon in Eurem Besitz befinden (es heisst: schau an Big Whoop, Legende oder Realität?), müsst Ihr natürlich nicht mehr zu der Frau fahren).

Zurück zu dem alten Kapitän, dem Ihr erst das Monokel (dann den Mann auf chartern ansprechen), dann das Geld gebt. Daraufhin geht es auf die hohe See.

2: Die vier Kartenteile

Mit Hilfe der Karte, die Euch der Kapitän zeigt, könnt Ihr nun auf dem Meer herumschippern (geht dazu nach oben in die Kabine und sprecht den Mann auf die Möglichkeiten an). Als erstes solltet Ihr nach Phatt Island. Steckt Euch auf dem Schiff noch die leere Tüte des Papageienfutters ein (könnnt Ihr Euch auch noch später holen).

Auf der Insel gelandet, werdet Ihr sogleich gefangengenommen und in den Kerker geworfen. Untersucht Ihr die Zelle ein wenig genauer, findet Ihr unter der Matratze (nimm Matratze) einen Stock - diesen aufnehmen. In der Nachbarzelle seht Ihr das Skelett eines unglücklichen Gefangenen, dem Ihr mit Hilfe des Stockes einen Knochen entreisst (benutze Stock mit Knochen. Den Knochen müsst Ihr dann in Eurer Zelle aufnehmen). Diesen Knochen nun könnt Ihr dem Hund rechts zum Frass vorwerfen, der vor lauter Freude den Zellenschlüssel fallen lässt und verschwindet. Angelt Euch den Schlüssel und verlasst die Zelle (Schlüssel mit Zelltür benutzen). Im rechten Regal des Vorraumes entdeckt Ihr noch zwei Umschläge, die Ihr Euch greift und beide öffnet (Ihr erhaltet so Eure alten Sachen wieder und findet zwei weitere wichtige Gegenstände). Nun geht es an die Suche nach den Kartenstücken (verlasst das Gefängnis nach rechts).

Schaut Euch ein wenig auf Phatt Island um und Ihr entdeckt in einer Nebenstrasse ein Glücksrad (im Freien nach rechts und dort in die kleine Gasse gehen), an dem ein seltsamer Typ immer gewinnt. Da Ihr sehr neugierig seit, folgt Ihr dem kleinen Männchen. Dieses entschlüpft in eine Seitengasse, wo auch Ihr verschwindet. Versteckt Euch hinter den Kisten und beobachtet alles weitere (achtet besonders auf die Anzahl der Finger). Sobald der Kleine verschwunden ist klopft Ihr ebenfalls an die Tür (öffne Schlitz in Tür/sprecht den Mann auf die nächste Gewinnzahl an/die richtige Zahl ist immer die erste gezeigte Anzahl der Finger). Mit der richtigen Gewinnzahl (wurde erste heute hierher beordert) war es nun kein Problem mehr, beim Glücksrad zu gewinnen (den Mann auf Wetten ansprechen und danach die eben erfahrene Zahl angeben).

So kommt Ihr in den Besitz der Einladung zum Kostümfest (sucht Euch diese aus). Auf dem Rückweg trifft Ihr am Pier oben rechts auf einen alten Fischer, der Euch eine Wette vorschlägt (ich bin ein mächtiger Angler, der beste Angler, macht ihn dann nieder (immer die erste Antwort geben)). Natürlich nehmt Ihr die Wette an und geht dann aufs Schiff zurück. Euer nächstes Ziel ist Booty Island.

Beim Kostümverleih rechts erhaltet Ihr dort mit Hilfe der Einladung eine schöne Verkleidung (gib Einladung an Kostümverleiher und nehmt dann das lila Kleid von der Wand). Macht Euch damit also auf den Weg zum Haus links oben (Manley Mansion/im Freien geht nach links auf den Weg und Ihr landet auf der Landkarte) und zeigt der Wache die Einladung und das Kostüm (immer die erste Antwort geben).

Endlich im Haus angekommen (geht immer nach rechts), nehmt Ihr Euch gleich das Kartenstück links über dem Kamin und verlasst das Haus wieder. Leider hindert Euch der Wachhund daran, der laut zu bellen beginnt, worauf der Gärtner erscheint und Euch zu der Hausbesitzerin bringt. Nach einem vergeblichen Liebesgedudel (gebt immer die erste Antwort, bis Ihr automatisch unten landet), wirft Elaine das Kartenstück aus dem Fenster. Ihr landet im unteren Zimmer und rennt nochmals die Treppe nach oben. Leider ist Elaine nicht mehr da, doch findet Ihr an der Wand über dem Bett ein Ruder, das Ihr gleich mitnehmt. Draussen vor dem Haus seht Ihr das Kartenstück, das jedoch, sobald Ihr es aufheben wollt, immer wieder wegfliegt (lauft hinter dem Blatt hinterher) und schliesslich auf dem Ast eines Baumes

bei der Klippe hängenbleibt. Leider kommt Ihr hier nicht ohne weiteres ran. Ihr erinnert Euch an die Angel des Fischers auf Phatt Island.

Es gilt also, einen grossen Fisch zu besorgen. Geht deshalb nochmals zurück zur Manley Mansion. Auf der Rückseite des Hauses (vor dem Haus müsst Ihr einfach nach links hinten gehen) seht Ihr eine Mülltonne, an der Ihr rütteln müsst. Der Lärm lockt den Koch raus und er macht sich an die Verfolgung. Rennt einmal um das ganze Haus und dann rein in die Küche (der Koch darf Euch nicht sehen). Ihr findet hier in einem Eimer auf dem Tisch einen grossen Fisch, den Ihr mitnehmt und dem Angler am Pier überreicht (fahrt dazu mit dem Schiff zurück nach Phatt Island).

Dieser ist überzeugt von Euren Qualitäten als grosser Fischer und überlässt Euch seine Angel. Zurück nach Booty Island und auf der Insel weiter zur Klippe, links der Stadt. Gerade als Ihr mit der Angel nach dem Kartenstück zielt (geht weiter nach vorne zu den Klippen), schnappt sich eine Möwe den heissbegehrten Papierfetzen und verschleppt es in ihre Baumbehausung. Ihr seht bei dem grossen Baum (geht dort über die Karte in) ein paar Löcher. In das unterste linke Loch steckt Ihr das Ruder. Sobald Ihr auf das Ruder steigt, bricht dieses und Ihr fällt in eine tiefe Ohnmacht (merkt Euch den Traum, wichtig für später). Nachdem Ihr wieder erwacht, sammelt das kaputte Ruder ein und macht Euch mit dem Schiff auf den Weg nach Scabb Island, wo Ihr beim Zimmermann in der Stadt das Ruder reparieren lasst.

Zurück beim grossen Baum auf Booty Island steckt Ihr nun abwechselnd das Ruder und die Planke (diese steckt in dem Loch hinter dem eben plazierten Ruder, im Baum. Ihr müsst also erst auf das Ruder gehen und danach die Planke rausziehen. Benutzt dann die Planke mit dem nächsten Loch, zieht das Ruder wieder heraus, steigt auf die Planke usw.) von einem Loch ins nächste, bis Ihr schliesslich oben angelangt seit. Ihr seht mehrere Baumhäuser mit riesigen Stapeln von Papierfetzen. Das zu durchsuchen würde Jahre dauern. Also nochmals zurück zur Manley Mansion (Haus der Gouverneurin, auf dieser Insel) und den Hund eingesteckt. Dieser findet mühelos aus dem Papierstapel im Baumhaus auf dem grossen Baum das richtige Kartenstück. Bevor Ihr wieder runtersteigt, nehmt Euch noch das Teleskop vom linken oberen Baumhaus mit. Weiter geht es mit dem zweiten Kartenstück.

Mit dem Schiff geht es nun nach Booty Island. Im Tante Emmaladen gleich links findet Ihr viele wichtige Dinge. Unter anderem auch ein Kartenstück, das Ihr Euch beim besten Willen aber nicht leisten könnt. Doch wäre der Ladeninhaber auch zu einem Tausch bereit (sprecht diesen auf alles an). Im Laden sieht Ihr einen schönen Spiegel, der jedoch von einem Papagei bewacht wird. Um diesen auszutricksen, kauft das Schild (nimm Schild) an der Wand rechts neben dem Papagei und hängt die leere Papageienfutterpackung an den Haken. Nun könnt Ihr Euch in aller Ruhe den Spiegel unter den Nagel reissen (nimm Spiegel).

Ein weiterer Rundgang bringt Euch zu einer Stelle, wo ein Spuckwettbewerb stattfindet (einfach im Freien nach rechts gehen). Ihr macht natürlich mit (einfach näher hin gehen), doch habt am Anfang überhaupt keine Chance. Ein wenig Hilfe müsste her. Fahrt in die Kneipe auf Scabb Island (unteres Schiff - Luke) und bestellt Euch ein paar Drinks (mit dem Mitgliedsausweis aus der Bücherei kein Problem. Fahrt nach Phatt Island und geht dort in die Library. Dort findet Ihr rechts die Bibliothekarin, die Ihr ansprecht. Gebt der Dame immer die erste Antwort und, nachdem Ihr den Ausweis bekommen habt, die Zweite). Bestellt die folgenden Drinks: Dotterbart und Blauwal (gebt dem Barkeeper immer die erste Antwort) und probiert die beiden Sorten mit Hilfe des Strohhalmes. Leider sind sie ungenießbar. Also mischt sie im Inventar (grüner Drink) und probiert nochmals (Junge...).

Zurück nach Booty Island und aus dem Tante Emmaladen links das Nebelhorn vor dem Papagei gekauft. Nun könnt Ihr getrost am Spuckwettbewerb teilnehmen. Mit dem Horn lenkt Ihr den Piraten ab (Nebelhorn benutzen) und steckt schnell die Fahnen weiter nach vorne (nehmt einfach eine der kleinen Flaggen auf). Dann nehmt ein wenig von dem grünen Mischmasch zu Euch (benutze Strohhalm mit grünem Drink), sprecht den Spuckmeister an und der Gewinn ist Euer (eventuell müsst Ihr öfter spucken. Achtet darauf, dass der rote Schal der rechten Frau im Wind weht und spuckt erst dann - dies trägt die Spucke noch ein wenig weiter). Mit der Plakette geht es zum Tante Emmaladen, wo Euch diese abgekauft wird (immer die 1. Antwort geben).

Nun müsstet Ihr nur noch wissen, wo Ihr nach dem versunkenen Schiff suchen müsst, um an die Galleonsfigur zu kommen. In der Bücherei auf Phatt Island schaut in der Kartei unter Schiffswracks im Kasten 'S' nach und besorgt Euch das dazugehörige Buch (berühmte Untergänge. Klickt, während Ihr die Karte

seht auf den Satz: das sollte ich mir merken. Sprecht dann die Bibliothekarin auf eben dieses Buch an). Ihr findet darin die Angabe über den Ort, an dem das Schiff liegt (Buch anschauen).

Leiht Euch das Buch aus (Ihr habt hoffentlich noch den Bibliotheksausweis) und Ihr erfahrt die genaue Stelle, an der sich das Schiff Mad Monkey befindet. Leiht Euch ein Schiff bei Kate (diese steht auf der Strasse vor dem Kostümverleih in Booty Island und fragt diese nach einem Schiff - bezahlt es) und fahrt zu der angegebenen Stelle (diese findet Ihr in dem roten Buch: 33N, 89 W. Kann unter Umständen variieren.

Sucht auf der Karte den entsprechenden Punkt und klickt diesen an). Taucht dort angekommen ins Wasser ein und schwimmt zum Schiff, wo Ihr Euch den Affenkopf rechts vorne am Schiff krallt. Da Ihr mit diesem Steinklotz zu schwer zum Auftauchen seit, geht zum Anker nach links, zieht daran und Ihr werdet an die Oberfläche gezogen. Den Affenkopf könnt Ihr hier jetzt im Tante Emmaladen gegen das Kartenstück tauschen (gib Affenkopf an Händler). Weiter geht es mit dem dritten Kartenstück.

Auf Phatt Island klebt nun das Flugblatt mit Kate's Foto auf den Steckbrief an der linken Wand (benutze Flugblatt mit Poster) und Ihr lebt ruhiger (dieses erhaltet Ihr, wenn Ihr auf Bounty Island Kate auf eines ihrer Flugblätter ansprecht). Nach einem kurzen Spaziergang (lauft einfach nach links über die Brücke zum Weg) bemerkt Ihr, dass Kate verhaftet wurde. Mit Hilfe des kleinen Schlüssels könnt Ihr sie jedoch schnell wieder befreien (geht zurück um Pier und dort links ins Gefängnis). Kate verlässt überstürzt das Gefängnis und vergisst Ihren Umschlag auf einem Regalbrett des rechten Schrankes. Mitnehmen und öffnen - Beinahe-Grog.

Zurück nach Scabb Island und in die Kneipe. Am Klavier seht Ihr einen kleinen Affen, den es mitzunehmen gilt. Dazu befestigt die Banane an dem Metronom auf dem Klavier, worauf der Affe Jojo sich willenlos einstecken lässt. Mit dem Affen im Gepäck geht es zurück nach Phatt Island, wo Ihr an einem Wasserfall landet (geht dazu in der Stadt ganz nach links über die Brücke zum Weg und Ihr landet auf der Landkarte. Dort geht links an die Küste, zum Wasserfall).

Geht Ihr den Wasserfall ganz nach oben zum Weg, landet Ihr an einer Pumpe, die Ihr mit dem Affen ausstellen könnt. Ihr entdeckt nun hinter dem Wasserfall eine Höhle (geht dazu zurück nach links), durch die Ihr zu einer Hütte gelangt (folgt dem Gang immer nach links und geht im Freien zum kleinen Häuschen auf dem Hügel). Der Bewohner dieser Behausung besitzt ein Kartenstück, das er aber nur rausrücken will, wenn Ihr ihn in einem Wettrinken schlägt (ansprechen und immer die erste Antwort geben). Gleich darauf bringt er einen Grog herein und verlässt den Raum nochmals. Nun müsst Ihr schnell den Grog in die Pflanze schütten (Grog aufnehmen und mit dem Baum im Fass links an der Wand benutzen) und den Beinahe-Grog in den Krug füllen (muss alles ziemlich schnell gehen). Nachdem der Zechkumpan wieder zurück ist, geht es ans trinken. Natürlich macht Euch dies überhaupt nichts aus, hingegen der andere nach dem Genuss des Grogs vom Hocker kippt. Um nun an das Kartenstück zu gelangen, geht ins Freie und öffnet das linke Fenster.

Ihr seht hier ferner eine groteske Steinstatue, in deren Hand Ihr das Teleskop steckt. Geht Ihr nun in das Haus seht Ihr, dass das Licht auf einen leeren Spiegelrahmen fällt. Steckt hier nun den Spiegel rein, wiederholt die Sache mit dem Teleskop noch einmal und der Lichtstrahl fällt diesmal auf einen Stein in der Wand. Drückt Ihr diesen (im Haus nach links gehen - der Stein sieht etwas dunkler aus), landet Ihr im Keller, wo Ihr das Kartenstück findet und aufnehmt. Durch ein Loch in der linken Wand gelangt Ihr wieder nach draussen und sucht das letzte Kartenstück (geht im Freien weiter durch die linke Höhle, folgt dem Gang nach rechts. Wieder im Freien geht es auch nach rechts und auf der Landkarte zum Schiff).

Dies findet Ihr im Grab von Rapp Scalion, der in einer Krypta auf Scabb Island begraben liegt. Der Schlüssel dazu hängt in Stan's Laden für gebrauchte Säge. Zuerst braucht Ihr eine Säge, die es in dem Tante Emmaladen auf Bounty Island gibt (diese findet Ihr im Laden direkt links neben dem Eingang in einem Fass). Auf Scabb Island begebt Euch in der Stadt zu den drei Piraten auf dem Schiff (bei der Wäscherei) und sägt einem der Piraten das Holzbein ab. Geht dann gleich in die Hütte des Zimmermanns, der im Augenblick nicht zu Hause ist. Ihr könnt Euch dort den Hammer und die Nägel von der Wand und aus dem Eimer mitnehmen.

Zurück nach Booty Island, wo Ihr Stan's Laden rechts besucht. Bittet diesen Euch einen Sarg vorzuführen, worauf dieser in einen ebensolchen reinsteigt. Sobald Stan drin ist, schliesst den Sarg (Ihr erhaltet dann automatisch ein Taschentuch) und nagelt ihn mit Hammer und Nägel zu (benutze Nägel mit Sarg). Ihr könnt Euch nun den Gruft-Schlüssel rechts vom Grabstein greifen.

Damit könnt Ihr nun die grosse rechte Gruft öffnen (fahrt zurück nach Scabb Island, geht dort nach rechts auf die Karte und dort auf den Friedhof), wisst aber nicht, welchen Sarg Ihr im Innern der Gruft öffnen müsst. Zurück in Phatt Island geht in die Bücherei, nehmt Euch ein beliebiges Buch (Karteikasten anklicken, einen Schublade öffnen, Karte herausziehen, diese mit dem Satz: Hmm... merken und die Bibliothekarin ansprechen) und macht Euch über die Landkarte (in der Stadt ganz nach links gehen) auf den Weg zur Villa des Gouverneurs (Haus). Die Wache könnt Ihr leicht mit einer erfundenen Geschichte einwickeln (da ist ein Feuer in der Küche). Im Zimmer des Gouverneurs (die Treppe nach oben gehen) findet Ihr diesen schlafend vor. Auf der Decke liegt das gesuchte Piratenbuch, das Ihr schnell gegen das Buch aus der Bücherei austauscht (benutze Buch mit Buch).

Jetzt könnt Ihr zurück in die Gruft auf dem Friedhof von Scabb Island und mit Hilfe des Piratenbuches (dieses lesen) den richtigen Sarg öffnen (Veilchen sind blau, Rosen sind rot). Leider findet Ihr nur noch ein wenig Asche - diese mitnehmen, mit dem Ihr zu der alten Voodoofrau im Sumpf fahrt. In einem Regal im Vorraum der Höhle findet Ihr ein einzelnes Glas mit der Aufschrift Asche-zu-Leben, das Ihr Euch gleich einverleibt. Die Alte angesprochen erfahrt Ihr (Antworten 1), dass sie ein Rezept zur Herstellung benötigt.

Dieses findet Ihr in der Bücherei von Phatt Island im Karteikasten unter Voodoo-Kochbuch. Zurück in der Höhle der Voodoofrau auf Scabb Island gebt Ihr das Kochbuch. Nun könnt Ihr endlich Rapp in der Gruft auf dem Friedhof mit Hilfe des eben erhaltenen Asche-zu-Leben zum Leben erwecken (dieses Relikt ist mit dem offenen Sarg zu benutzen). Dieser bittet Euch jedoch um einen letzten Gefallen (Antworten 1 geben. Erledigt den Gefallen und Ihr erhaltet den Schlüssel für die Hütte), ehe er Euch das Kartenstück überreicht: das Gas in seiner Hütte abstellen. Im kaputten Leuchtturm am Strand rechts seht Ihr einen Herd (öffnet erst die Tür mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssel), bei dem Ihr das Gas abdreht (drücke Regler). Zurück beim offenen Sarg auf dem Friedhof benutzt nochmals das Mittel, worauf

Euch Rapp das letzte Kartenstück überreicht (Antwort 2). Nun braucht Ihr nur noch die 4 Stücke richtig zusammenzusetzen und Eure 2. Aufgabe ist erledigt.

Da kann Euch nur Wally in Woodtick helfen, doch leider nicht ohne sein Monokel. In der Bücherei auf Phatt Island seht Ihr links neben der Tür ein Leuchtturmmodell auf dem Tisch, das Ihr öffnet. Ihr findet darin eine Linse, die Ihr mitnehmt und Wally überreicht dem Kartenzeichner auf Scabb Island überreicht. Während dieser die Karte deuten muss (gebt ihm ein beliebiges Teil der Karte) bittet er Euch, einen Trank von der Voodoofrau für ihn zu besorgen. Mit Widerwillen macht Ihr Euch daran, diesen Auftrag durchzuführen. Ihr erfahrt von der Alten, dass etwas mit Wally passiert sei (Antwort 1). Schnell nach Woodtick gerannt, doch Wally ist mitsamt der Karte verschwunden. Le Chuck hat ihn entführt. Zurück zum Sumpf, wo Ihr eine grosse Holzkiste seht, die an Le Chuck adressiert ist. Versteckt Euch in dieser Kiste (benutzen) und Ihr landet in Le Chuck's Festung.

3: Le Chuck's Festung

Hier lauft erst einmal ein wenig umher und seht Euch um. In dem Raum mit den vielen Wegweisern (geht einfach nach rechts und die vielen Stufen hinauf), nehmt den Weg nach rechts unten. Ihr findet nach einiger Zeit das Gefängnis (haltet Euch rechts), indem Wally eingesperrt ist. Um diesen befreien zu können, macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Zellenschlüssel. Geht wieder zum Abschnitt mit den Wegweisern nach links und von da aus weiter nach rechts oben. Ihr kommt an ein paar Türen mit Skeletten darauf. Irgendwie erinnern sie Euch an den seltsamen Traum, den Ihr nach Eurem Sturz hattet. Betrachtet Ihr nun das Papier genauer, mit dem Ihr Largo's Spucke aufgekratzt habt, findet Ihr nun 4 Reime darauf. Lest diese Reime durch und merkt Euch die Reihenfolge der angegebenen Skelette (da sich die Reihenfolge von Spiel zu Spiel ändert, müsst Ihr diese alleine herausfinden. Kleiner Hinweis: vergesst bei den Reimen immer den letzten Satz, da ein Skelett immer nur aus drei Teilen besteht. Um die betreffende Skeletttür dann zu öffnen, drückt an besagtem Skelett die linke oder rechte Seite). Sucht nun die Tür mit der der erste Reim übereinstimmt und geht durch. So verfahrt Ihr auch mit den anderen Reimen, bis Ihr an eine grosse Tür kommt. Diese lässt sich einfach öffnen und Ihr findet dahinter den Voodoo-Schlüssel zu Wally's Zelle (rechts an der Wand, neben dem Thron).

Sobald Ihr den Schlüssel nehmt, werdet Ihr gefangengenommen und findet Euch zusammen mit Wally angekettet über einem Säurepott. Nachdem Le Chuck den Raum verlassen hat müsst Ihr versuchen, die Kerze auszupusten. Hier hilft Euch wieder der grüne Schleim (vom Wettspukcken - mit Strohhalm trinken). Versucht nun, im richtigen Augenblick auf das rechte Schild zu spucken (spuckt einfach solange auf das Schild an der Wand, bis die Kerze erlischt). Die Kerze erlischt schliesslich und es herrscht tiefste Finsternis. Untersucht Eure Taschen, wo Ihr in der Voodoo-Tüte ein paar Streichhölzer findet (Tüte öffnen). Entzündet eines (benutze) und Ihr werdet durch eine kräftige Explosion ins Freie befördert. Ihr landet so auf Dinky Island.

4: Dinky Island

Nachdem Ihr auf der Insel gelandet seit, guckt Euch ein wenig am Strand um. Ihr findet vor Euch im Wasser eine Flasche, die Ihr natürlich mitnehmt. Geht Ihr nun weiter nach rechts trefft Ihr auf einen Papageien, wo Ihr auf dem Boden vor dem Destillierapparat ein Martini-Glas und rechts daneben ein Brecheisen findet - beides aufnehmen. Mit Hilfe des Brecheisens könnt Ihr das Fass unter dem Papagei öffnen, wo Ihr einen Kräcker findet. Gebt Ihr den Kräcker dem Papageien zu Essen, erfahrt Ihr von ihm einen Tip. Es geht nun in den Dschungel (nach links gehen und dort durch die Öffnung im Wald) und an der ersten Kreuzung links. Folgt dem Weg nach links oben und Ihr kommt schliesslich zu einem Baum, an dem ein Beutel hängt.

Um an den Inhalt des Beutels zu gelangen, zerschlagt die Flasche an dem Baum und schneidet mit den Überresten den Beutel kaputt. Ihr erhaltet so eine Schachtel mit Instant-Keksen. Geht Ihr nun weiter in die andere Richtung nach rechts, findet Ihr vor einem Teich eine Kiste, die Ihr mit dem Brecheisen öffnen könnt (zuerst nehmt Euch das Seil, das um die Kiste gewickelt ist) - Dynamit - nehmt dieses auf. Weiter findet sich nichts mehr im Wald, also zurück zum Papageien am Strand (links und runter). Um die Kekse herstellen zu können, müsst Ihr das Glas mit Meerwasser füllen (benutze Martini-Glas mit Meerwasser) und es am Destillator benutzen. Ihr erhaltet destilliertes Wasser, das Ihr im Inventar in die Packung mit den Keksen schüttet. Gebt die beiden so erstandenen Kekse wiederum dem Papagei und Ihr erhaltet den genauen Plan zum Schatz (achtet genau auf die Orts- und die Richtungsangaben).

Nun könnt Ihr getrost zur richtigen Stelle gehen (eine Lichtung mit einem grossen X. Bei unserem Spiel mussten wir zum Teich, von dort zweimal nach rechts, zweimal nach oben und nach rechts).

Bei dem X auf dem Boden müsst Ihr nun mit der Schaufel ein Loch graben, stossst jedoch kurz darauf auf Zement. Dieses Hindernis lässt sich leicht mit ein wenig Dynamit wegsprengen (erst anzünden, dann Dynamit mit Loch benutzen). Ihr landet auf einer riesigen Steinsäule in schwindelnder Höhe. Um nicht gleich wieder abzustürzen, müsst Ihr nun das Seil mit dem Brecheisen verbinden und diesen Enterhaken an die Decke (verbogene Metallstangen) werfen. Die Säule stürzt ein und Ihr landet in einem dunklen Raum. Hier müsst Ihr nun ein wenig herumsuchen. Irgendwo befindet sich ein Lichtschalter, den Ihr drücken müsst (ein Stück rechts in der Mitte suchen). Nachdem Ihr endlich wieder etwas sehen könnt, erscheint auch gleich Le Chuck (immer die erste Antwort geben). Um diesen nun endgültig zu vernichten, müsst Ihr nochmals eine Voodoopuppe herstellen, also macht Ihr Euch auf die Suche nach den Zutaten.

Untersucht die Räume und Ihr findet in dem oberen Zimmer viele Kisten. Dort steckt Euch eine Voodoopuppen, den Luftballon und ein Malzbier ein (öffnet dazu alle Kisten, die auf dem Boden stehen und schaut hinein). Im Erste-Hilferraum (diesen Raum nach rechts verlassen und draussen wieder nach rechts und nach oben gehen) nehmt Euch den Schädel des rechten Skeletts (nimm Papas Überreste), die Spritze aus der Schublade rechts (dort steht eine Lampe drauf) und die Handschuhe aus dem Mülleimer rechts neben der Schublade mit.

Nun geht in den Raum mit dem Getränkeautomaten (links halten und ein Abschnitt neben dem Fahrstuhl nach oben. Sollte Euch Le Chuck unterwegs auflauern, zaubert er Euch an eine andere Stelle in diesem unteren Abschnitt) und spielt dort ein wenig mit diesem herum (Münzrückgabeknopf drücken). Es fällt eine Münze heraus, worauf kurz darauf Le Chuck hereinkommt und sich danach bückt (unter Umständen müsst Ihr diesen Vorgang wiederholen und in Richtung der Münze gehen). Genau in diesem Augenblick müsst Ihr Euch seine Unterwäsche krallen, die aus der Hose guckt. Ihr findet in diesem Raum auch eine grüne Flasche mit Helium, an der Ihr beide Handschuhe und den Ballon mit eben diesem Gas füllt.

Nun müsst Ihr nochmals eine Begegnung mit Le Chuck abwarten (lauft ein wenig herum). Im Verlauf des Gespräches beginnt Le Chuck etwas zu sabbern (sobald Ihr handeln könnt müsst Ihr schnellstens das Taschentuch mit Le Chuck benutzen. Ist nicht einfach, eventuell öfter probieren). Reicht ihm das Taschentuch von Stan und Ihr habt die Körperflüssigkeit. Ihr könnt nun in den Fahrstuhl (geht vor die grosse Doppeltür und öffnet diese, mit Hilfe des Knopfes links an der Wand neben der Tür) und seid leicht genug, um damit abheben zu können. Nun müsst Ihr den richtigen Zeitpunkt abpassen. Sobald Le Chuck vor dem Aufzug erscheint, müsst Ihr den Hebel zum Schliessen der Türen links betätigen (drücken). Habt Ihr das richtige Timing raus, reissen die sich schliessenden Türen dem Bösewicht die Barthaare ab und Ihr seit im Besitz aller Zutaten. Steckt nun also den Bart ein und geht wieder nach draussen. Nun packt Ihr alle Zutaten in die Voodoo-Tüte (Taschentuch, Puppe, Bart, Unterhose und Schädel) und schüttelt ein wenig, die Voodoopuppe ist fertig. Lauft nun ein wenig herum, wartet, bis Le Chuck kommt und benutzt dann schnellstens die Spritze mit der Voodoopuppe. Der Böse haut ab. Verfolgt ihn, stellt ihn und reisst ihm schliesslich die Maske vom Gesicht (Antworten: Bein abreissen..., na gut, na gut... Danach immer die erste Antwort geben). Das Gute hat wieder einmal gesiegt.