

Monkey2 konnte nochmals verbessert werden. Dies hat keiner geglaubt, aber es ist tatsächlich so und es ist auch tatsächlich gelungen, ein Spiel zu gestalten, das über noch mehr Gags verfügt als sein Vorgänger und ganz bestimmt nicht einfacher ist.

Guybrush's Ruhm, LeChuck besiegt zu haben ist geschwunden. Er hat kaum mehr Freunde und muss etwas tun, um seine Popularität wieder zu steigern.

Irgendwo soll es einen legendären Schatz geben, also nichts wie ran an die neuen Abenteuer in:

MONKEY ISLAND 2 - "LeChuck's Revenge"

Wieder gelöst - und für Sie niedergeschrieben - vom:



L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

Nun geht's los mit den ersten Schritten.

Guybrush hängt auf einer Insel fest. Bei seinem Weg in die Stadt wird er noch dazu beklaut. Er geht zunächst auf ein Schiff, spricht mit den Piraten und erkundigt sich nach Big Whoop, dem Schatz.

Dort bekommt er auch ein Geldstück. Er soll einem Piraten vom Schreiner Politur holen. Er findet auch einen Eimer, den er mitnimmt.

In der Stadt gibt's einen Kartographen, mit dem er redet. Von ihm erfährt er einiges, auch dass es 4 Teile geben soll, die man zu einer Schatzkarte zusammenfügen kann. Ihm etwas Papier stehlen, wenn dieser nichts mehr sehen kann, nachdem man ihm das Monocle geklaut hat.

Hier gibt's vorläufig nichts mehr zu tun.

Guy geht in die Bar und redet mit dem Barkeeper. Largo kommt und spuckt an die Wand. Aus der Küche der Bar (von außen durch ein Fenster) nimmt er ein Messer mit.

Nun zum Schreiner und die Politur kaufen.

Aber was nun? Erst einmal heraus aus der Stadt. Beim Sumpf angelangt, setzt er sich in den Sarg, hat aber vorher noch von einem Zeichen die Schaufel abgebrochen. Mit "use coffin" rudert er nach rechts bis unter einen Riesenkopf. Hier lebt eine Wahrsagerin. Auf dem Weg zu ihr nimmt er ein Seil mit. Nun muss er einiges besorgen, um mit Largo - dem Inselschreck - fertigzuwerden. (Knochen eines Vorfahren Largos, Haare, Körperflüssigkeit, Kleidung).

Nichts wie ran, denn wir sind es ja gewohnt, Aufgaben zu lösen und diese hört sich nicht besonders schwer an!

Guy fährt zurück und füllt zunächst mal den Eimer mit Schlamm. Die Knochen von Vorfahren Largos sollte auf dem Friedhof zu finden sein.

Als nichts wie hin und das Grab von Marco LeGrande finden, der ein Vorfahre sein könnte. Knochen ausgraben und mitnehmen.

Nun müsste man Largo finden. Ist er in einem Hotel?

Dort angekommen, lässt ihn der Wirt nicht in die Gästezimmer, aber da er hinein muss, muss ein Trick helfen.

Den Alligator losschneiden und man ist danach zuerst mal den Wirt los. Im Napf des Tierchens sollte Futter sein, das Guy mitnimmt (cheese squiggles). Jetzt zu den Zimmern.

Er findet Largos Toupet und stellt den vollen Eimer auf die Tür, da er ja auch Kleidung von Largo braucht.

Nach einer Wartezeit wird Largo seine Kleidung zum Waschen bringen müssen.

Guy folgt ihm. Er findet noch einen Ast weit weg am Strand.

Möglicherweise braucht man mal eine Ratte, also zu den Piraten, dort die Schachtel öffnen, sie mit dem Ast abstützen und mit einem Seil verbinden. Womit fängt man Mäuse? (open box, use stick with box, use string with stick, use cheese squiggles with box, pull string, open box - nimm eingesperrte Ratte)

Nun braucht man Körperflüssigkeit, also aus der Bar mit leerem Papier Spucke Largos von der Wand holen (use paper with spit dripping down wall). Dann in Largos Hotelzimmer, dort Wäschereiabholchein finden (pick up laundry claim ticket); dazu müssen wir zuerst die Tür schließen und können dann den Wäschereizettel von der Tür nehmen. In der Wäscherei ein Wäschestück bekommen.

Jetzt hat man alles beisammen, geht wieder in die Lokalküche und wirft die Ratte in die Suppe (use rat in vichyssoise).

Scheinheilig wie man ist, will man nun im Lokal die Suppe essen.

Der Wirt entdeckt das Übel, man bekommt einen Job, flieht aber durchs Fenster.

Die Zutaten nun zur Wahrsagerin bringen. Nachdem man die Puppe hat, geht's in Largo's Zimmer, um sie dort zu benutzen (use pins in voodoo doll).

Nach dieser Sequenz nochmals zur Wahrsagerin und von ihr ein Buch über Big Whoop erhalten; dann zu Captain Dread auf der Halbinsel. Wenn man ihm das Monokel gibt, kann man das Boot mieten (mit ihm reden).



L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

2. Teil:

Nun geht's daran, die 4 Kartenteile zu suchen. Mit einer leeren Tüte zum Captain und nachfragen, wo er hinfahren kann. 2 Inseln werden genannt. Er fährt zuerst nach Booty Island.

Dort zum Antiquitätenhändler und vieles kaufen: rock'n'rollcollectors plate - Rock'n Roll Teller, hub cap - , feather pen - Schreibfeder, wreath - Trauerkranz, pirate hat - Piratenhut, ship's horn - Nebelhorn, well polished old saw - gut polierte alte Säge, sign - Schild).

Man sollte einen freien Haken sehen, an diesen die leere Tüte hängen und kann dann einen Spiegel nehmen (use parrot chow with hook, pick up mirror).

Nun die Insel weiter erkunden. Mit einem alten Mann bei einer Kanone reden, danach in den Kostümverleih; immer mit den Leuten reden. Er trifft bald eine Frau - Kate - und bekommt ein Flugblatt, wenn er mit ihr redet.

Von Stan bekommt er ein Taschentuch.

Sich schon jetzt einmal beim Weitspuckwettbewerb versuchen.

Nun nach Phatt Island. Dort wandert man zunächst ins Gefängnis.

Hier in der Zelle die Matratze untersuchen, Stock finden und damit einen Knochen aus der Nebenzelle angeln und diesen dem Hund geben. Damit sollte man an den Schlüssel gelangen.

Die Tür öffnen, 2 Umschläge finden, Inhalt herausnehmen.

Nun zum Gouverneur. Hier im Haus ein Buch sehen. Im Big Whoop-Buch nachlesen und es dann gegen das andere Buch "Famous Pirate Quotations" austauschen.

In einer Bücherei muß man jetzt 2 Bücher finden "Disasters" unter D und Voodoo Recipes unter R. (Deutsch unter S: Berühmte Untergänge und unter V: Voodoo.Kochbuch).

In einem Leuchtturmmodell eine Linse finden "model lighthouse lense". Jetzt muss man nur noch sein Glück versuchen und ein Glücksspiel spielen.

Genau beobachten und dem Gewinner folgen.

Guy möchte herausfinden, welche Zahl als nächstes gewinnt. Er muss nur die Zahl antworten, die ihm als erstes mit Fingern gezeigt wird.

Danach erhält er die Nummern (open slot on door). Er geht wieder zum Spiel und gewinnt tatsächlich.

Er spielt so lange (3x), bis er alles gewonnen hat.

Jetzt sollte man noch mit einem Fischer eine Wette abschließen.

Es geht nun wieder nach Scabb Island.

Hier zuerst in der Bar, nach Vorzeigen des Bücherausweises, Grog trinken.

Auch ein gelbes und ein blaues Getränk müssen gekauft werden und zusammengemixt werden. Die Banane auf das Metronome und den Affen mitnehmen.

Jetzt zu den schlafenden Piraten und dem ersten sein Holzbein absägen (use well-polished old saw on peg leg).

Da der "Arzt" nun kommen muss, kann sich Guy in der Schreinerwerkstatt umsehen und dort Hammer und Nägel mitnehmen. Zurück nach Booty Island.

Man hat eine Einladung gewonnen und kann jetzt auch im Kostümladen ein Kostüm bekommen (give invitation to shop keeper).

In Elaines Haus kann man nun ein Kartenteil finden und es nehmen, doch man verliert es bald wieder. Es wird zu den Klippen geweht.

Nachdem man wieder draußen ist, sollte man sehen, wie der Wind ganze Arbeit leistet. Wie war das noch? Konnte der Hund die Karte nicht am Geruch erkennen?

Also den Hund mitnehmen.

Hinter dem Haus den Müll untersuchen vor dem Koch weglaufen nach links, eine Runde ums Haus und dann schnell in die Küche und dort Fisch mitnehmen (push garbage can,)

In Elaines Zimmer ein Ruder finden und mitnehmen.

Zu Stan und diesen, wenn er im Sarg ist, einnageln; danach die Schlüssel von der Wand nehmen.

Jetzt zum Weitspuckwettbewerb. Zuerst grüne Tinktur trinken - Strohhalm dazu benutzen, Horn blasen und Fähnchen umstecken.

Günstigen Wind abwarten, mehrmals spucken und tatsächlich gewinnen. Die Spuckplakette an den Antiquitätenhändler verkaufen (richtige Antworten anklicken) und danach das Schiff mieten.

Man muss im Disasterbuch die genaue Stelle des Wracks finden und dort in einen Affenkopf finden. Ihn nehmen, zum Anker gehen, ihn benutzen und sich wieder raufziehen lassen.

Der Antiquitätenhändler rückt nun sein Kartenteil gegen einen Tausch mit dem Affenkopf heraus.

Nun wieder nach Phatt Island, dort durch Zeigen des Fisches die Wette gewinnen und eine Angel bekommen.

Zurück nach Booty Island, dort nach der Karte angeln, doch die Freude währt nur kurz. Eine Möve entführt das Stück zu einem großen Baum. Also zum Big Tree; auf den Baum klettern. Ruder in das Loch neben der Planke, dann aufs Ruder, aber

Auf das Papier sehen, mit dem die Spucke abgekratzt wurde und unten kaputtes Ruder mitnehmen. Dies auf Scabb Island reparieren lassen.

Mit Stan's Schlüssel auf dem Friedhof die Gruft öffnen und auf den Särgen etwas lesen können. Dies alles versuchen im Famous-Pirate-Quotation-Buch (vom Gouvanuer) wiederzufinden und so Rapps Sarg finden.

Ihn öffnen und Asche mitnehmen. Zur Wahrsagerin und etwas finden, in dem man die Asche zum Leben erwecken kann. Hier kann man nun ein Pulver bekommen, das er auf die Asche streuen soll (look at jars, look at ash-2-life, pick up ash-2-life).

Jetzt zum Grab und das Pulver verstreuen (use ash-2-life on ashes).

Ein Wunder geschieht. Guy erhält einen Schlüssel, macht sich schnellstens zum Strand auf, öffnet den Leuchtturm, schaltet den Herd aus (drücke Regler), geht zurück, lässt das Wunder nochmals geschehen und erhält ein weiteres Kartenteil.

Jetzt nach Booty Island nochmals zum Big Tree. Dort wieder hinauf und das Ruder in das erste Loch unten links stecken. Dann Plancke und Ruder immer wechseln. (Begriffe: reinforced oar, hole, plank) das Ruder anwenden und auf das Ruder

Oben sollte man dann ein Teleskop finden. Man sollte dann eine Möve bei einem Papierhaufen sehen; der Hund kann sie vertreiben und das Kartenteil durch seinen Geruch finden (use dog with bird/with pile).

Nun nach Phatt Island. Hier sieht er seinen Steckbrief und klebt auf diesen Kate's Bild, die daraufhin verhaftet wird. Im Gefängnis einen Umschlag nehmen, der Kate gehört und sie dann befreien. Nachsehen, was im Umschlag ist, dann zum Wasserfall..

Nun sollte man dort (oberhalb des Wasserfalls - Weg rechts hoch gehen) eine Pumpe finden, die man mit Hilfe des Affen abstellen kann. Man kann dann durch eine Höhle zu einem Strand und zu einer Hütte. Man wird zum Trinken verleitet und kann den Spiegel (auf dem einmal der Papagei saß) in den Rahmen hängen.

Findet man sich irgendwann am Strand wieder, dann erneut zur Hütte gehen.

Fenster öffnen und Teleskop in Affenarme legen. An der Wand sollte man nun einen Lichtfleck sehen, den man sich genau merken muss. Jetzt wieder zum Trinken, aber diesmal das Getränk in den Baum schütten (links hinten im Trog) und die grogähnliche Flüssigkeit (aus Umschlag Kate's) in den Becher gießen.

Jetzt wird der alte Mann besoffen und man kann genau an die vorher beleuchtete Stelle der Wand drücken.

Jetzt sollte sich eine Höhle auftun mit einem Skelett und dem letzten Kartenteil. Aus dem Loch links unten geht's hinaus.

Auf Scabb Island geht er zum Kartographen und gibt dort die Linse ab, damit Wally wieder etwas sehen kann. Wally möchte aber noch einen Liebestrank haben. Also zur Priesterin, die ihm das Benötigte gibt.

Am Rande des Sumpfes entdeckt man eine Kiste. Zuerst jedoch zurück zu Wally, doch Guy kommt zu spät. Jetzt zum Sumpf und die Kiste benutzen (open/use crate; sie öffnen und benutzen). Er kommt an Le Chucks Festung an und es geht langsam dem Ende zu.

In den vorderen Gängen so lange nach rechts gehen, bis man den gefesselten Wally findet.

Dann in die Gänge zurück, Skelette sehen und auf das Papier mit der Spucke schauen.

Sich die ersten Knochenteile merken (senkrecht nach unten) und nun immer das Skelett mit genau dieser Anordnung suchen es drücken und hindurchsteigen. Dies mehrmals tun und man sollte zu Le Chuck gelangen.

Nun soll es den beiden an den Kragen gehen, doch Guy wäre nicht er selbst, wenn er nicht eine rettende Idee hätte. Grünes Getränk nehmen und die Kerze ausspucken (zuerst auf die Pfanne, dann auf das Schild); vielleicht gelingt's nicht beim 1. Mal.

Was benutzt man im Dunkeln? Streichhölzer und diese tun viel!

In neuer Umgebung sich aufrappeln und dort eine Flasche, ein Glas und ein Brecheisen nehmen. Flasche mit der Schaufel in Scherben zerlegen.

Jetzt in den Dschungel. Von der Weggabelung nach Westen , dort den Baum mit einem Sack finden und diesen mit den Scherben aufritzen und mitnehmen, was herausfällt.

Jetzt zurück zur Gabelung und dann nach Osten. Truhe finden, Seil nehmen,aufbrechen und alles mitnehmen.

Zurück zum Strand. In das Glas Meerwasser füllen und dieses mit einer Maschine bearbeiten. Kekspulver zum Ergebnis dazugeben. Man sollte nun auch ein Fass sehen, es öffnen und etwas herausnehmen. Alles dem Papagei verfüttern und diesem genau zuhören, denn sie sind der Schlüssel zum Schatz:

Vom Teich nach Osten bis zum Dino, dann nach Norden bis zum Steinhaufen und dann nach Osten bis zum großen X. Hier kann man dann graben, und beseitigt Störendes durch Sprengstoff.

Nachder Explosion das Seil mit dem Brecheisen verschnüren, und nach oben an Metallstangen werfen, dann zur Truhe schwingen. Es geht Vieles schief und man muss in einem dunklen Raum später einen Lichtschalter finden.

Le Chuck versucht nun Guy ins Jenseits zu befördern, doch dies gelingt nicht.

Wieder muss für Guy eine Voodoo-Puppe her.

Er geht in einen Raum, in dem er Skelette findet und nimmt einen Schädel. In einer Schublade sollte noch eine Spritze zum Vorschein kommen und im Mülleimer Handschuhe.

Viele Kisten stehen in einem weiteren Raum. Kisten öffnen und alles mitnehmen.

In einer Kammer Grogautomaten untersuchen und Münze finden. Wenn sich Le Chuck nach der Münze bückt, kann man von ihm ein Kleidungsstück ergattern.

Man sollte Helium finden und Ballon und Handschuhe damit füllen.

Zum Big Whoop: Ist das nur ein Ticket?

Jetzt zum Aufzug. Nur wenn man das Helium benutzt hat, bewegt sich der Aufzug. Wenn Le Chuck kommt, ihm den Bart einklemmen und abreißen.

Von oben wieder runter fahren und wenn Le Chuck erneut auftaucht, ihm das Taschentuch geben, in das er sich schnäuzt. Nun sind alle Zutaten vorhanden und so die Voodoo-Puppe herstellen.

Wenn Le Chuck auftaucht, Puppe benutzen, ihm folgen, sie wieder benutzen und dann der Puppe ein Bein ausreißen. Nun geht's von alleine weiter und es erwartet uns ein merkwürdiges Ende!

So, nun geht's an die Lösung der einfachen Version.

EINFACHE VERSION:

Achtung: Es wird nur beschrieben, was anders ist; den Rest bitte oben nachlesen.

Zunächst zu den Piraten, aber dort hängt kein Eimer! Man kann aus Largos Zimmer das Toupe und ein sauberes Hemd vom Bett holen. Man erhält jedesmal 1 Goldstück, wenn man das Piratenholzbein poliert.

Angestellt als Koch wird man, wenn man nochmals mit dem Wirt redet und verbessert damit die finanzielle Lage. Wie oben sich entfernen!

Auf Booty-Island gibt's keinen alten Mann und keinen Weitspuckwettbewerb!

Auch Kate kann man nirgends entdecken!

In der ersten Seitenstraße auf Phatt-Island gibt's das Glücksrad und - egal, welche Zahl man wählt, man gewinnt 3x.

Einen Fischer gibt es nicht! Angel und Fisch braucht man also nicht.

Das Kartenstück kann man nehmen, wenn es im Garten liegt. Auch ein Ruder braucht man dann nicht! - So ist alles viel zu einfach!!!!!!!

Das zweite Kartenstück kann man einfach beim Antiquitätenhändler kaufen!

Jetzt auf dem Friedhof mit dem Gruftschlüssel Gruft öffnen, Rapps Sarg finden, ihn öffnen und das 3. Kartenstück nehmen. Oh je, wie einfach!

Auch ein Wasserfall braucht nicht abgestellt zu werden. Man findet das Loch gleich, geht hindurch, öffnet im Häuschen die Falltür, nimmt das Kartenstück und verlässt den Keller links durch die Röhre.

Wenn man bei Le Chuck ist, kommt man zur Tür, wenn man die hinteren Gänge entlanggeht.

Im Gefängnis spucken mit vorher gemischtem grünen Drink; erst Schild dann geht's auf die Pfanne. Später Streichhölzer aus der Voodoo-Tüte benutzen.

Auf der Schatzinsel am Stand alles aufsammeln und dann gleich zur Kiste.

Im Fass sind alle drei Kekse!

Der Rest geht wie in der schweren Version!



<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 verstoßen 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).