

The Secret Of Monkey Island Komplettlösung

I. Die drei Prüfungen

In die SCUMM BAR gehen mit dem Pirat in der roten Jacke reden: 2/1/2/1/1/2. Danach mit dem schwarz gekleideten Mann am Nachbartisch reden: 2/3/2/2/2/3. Jetzt nach rechts zu den wichtigen Piraten gehen und mit diesen reden: 2/1/2/3/5/5.

Warten bis der Koch aus der Küche nach links geht, und dann in die Küche gehen. Den Topf unter dem Tisch und das Fleisch nehmen. Das Fleisch in den Eintopf über dem Feuer geben. Nach rechts auf den Steg gehen. Ganz nach rechts auf dem Steg gehen und vier Mal auf das lose Brett treten. Wenn die Möwe nun länger in der Luft ist, den Fisch nehmen. Wieder in die Küche gehen und das Fleisch aus dem Eintopf nehmen. Nun den Fisch in den Eintopf geben, kurz warten und wieder herausnehmen.

Die SUMM BAR verlassen und nach Links zum Aussichtspunkt gehen. Von dort nach hinten zur Inselübersicht. Zur Lichtung in den Zirkus gehen und das Zelt betreten. Mit den Brüdern reden: 1/1/2. Jetzt den Topf den Brüdern geben, nach dem Unfall ist die Antwort egal.

Zurück in den Ort und nach rechts durchgehen. Den Mann mit dem Papagei ansprechen: 4/2. Nach hinten unter der Uhr durchgehen und das erste Haus betreten, den Laden. Unten auf den Kisten das Schwert, und oben die Schaufel nehmen. Mit dem Verkäufer reden, wenn er nicht hier ist, die Klinge drücken: 1/1/1/1/1. Wenn der Verkäufer nun das Haus verlässt, ihn verfolgen. Noch nicht zum Schwertmeister gehen, nach Links gehen und über die Inselkarte wieder in zur Gabelung gehen. Durch einen der Pfade nach hinten gehen und die Blumen nehmen. Nun die Karte im Inventar anschauen. Dies ist eine Wegleitung. Den ersten Schritt (hinten) sollte nun schon erledigt sein. Den Restlichen Anweisungen folgen. Beim Ziel rechts mit der Schaufel beim X graben.

Die Gabelung nach hinten verlassen und zum Haus im Osten gehen. Ein Troll versperrt uns den Weg. Ihm den Fisch geben. Beim Haus die Tür öffnen und mit dem Mann reden: 1/1/1/1/1/1. Nachdem wir die Grundlagen des Schwertkampfes erlernt haben, müssen wir die Beleidigungen herausfinden. Daher die umherstreifenden Piraten ansprechen: 3, bis wir für alle Beleidigungen die Frage und Antwort kennen. Nach 3 gewonnen Runden dürfen wir gegen den Schwertmeister antreten, dies jedoch erst tun, wenn alle Beleidigungen erlernt haben.

<i>Beleidigung der Piraten</i>	<i>Beleidigung des Schwertmeisters</i>	<i>Die Antworten</i>
Jeder hier kennt dich doch als unerfahrenen Dummkopf.	Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.	Zu schade, dass dich überhaupt niemand kennt.
Mein Schwert wird dich aufspießen wie ein Schaschlik.	Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden.	Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen.	Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.	Also hast du doch den Job als Putze gekriegt?
Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.	Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.	Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.	Er muss dir das Fechten beigebracht haben.
Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.	Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Niemand wird mich verlieren sehen, du auch nicht.	Niemand wird sehen, dass ich so schlecht kämpfe wie du.	Du kannst so schnell davonlaufen.
Du kämpfst wie ein dummer Bauer.	Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.	Wie passend, du kämpfst wie eine dumme Kuh.
Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.	Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?	Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
An deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.	Sind alle Männer so? Dann heirate ich ein Schwein	Hattest du das nicht vor kurzem getan?
Trägst du immer noch Windeln?	Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?	Wieso, die könntest du viel eher gebrauchen.
Du hast die Manieren eines Bettlers.	Alles, was du sagst, ist dumm.	Ich wollte, dass du dich wie Zuhause fühlst.
Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.	Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.	Auch bevor sie deinen Atem riechen?
Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als du.	Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.	Aha, du warst also beim letzten Familientreffen.
Du bist kein echter Gegner für mein geschultes Hirn!	Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters.	Vielleicht solltest du es endlich mal benutzen?

Zum Schwertmeister gehen und mit ihm reden: 1. Hier werden nur wir beleidigt, und wir müssen antworten. Den Kampf müssen wir gewinnen.

Zurück in den Ort zum Typen mit dem Papagei und durch die Tür hinter ihm zur Voodoo Lady. Rechts das Huhn von der Truhe nehmen. Wieder raus und nach hinten durchgehen zum Haus der Gouverneurin. Das Fleisch mit den Blumen verwenden und den Piranha-Pudeln geben. In das Haus gehen, die Vase nehmen und den Raum nach hinten betreten.

Zurück zum Ortseingang und gleich hinten in das Gefängnis gehen. Mit dem Gefangenen reden. In den Laden gehen und mit dem Mann reden: 2. Zurück ins Gefängnis gehen und dem Gefangenen das Pfefferminz geben und nochmals mit ich sprechen: 2. Dem Gefangenen das Nagetierspray geben. Den erhaltenen Kuchen öffnen. Zum Haus der Gouverneurin gehen und hinten durch das Loch gehen. Beim Gespräch mit der Gouverneurin sind die Antworten egal. Das Haus verlassen.

Im Wasser das Idol aufnehmen. Die Antworten im Gespräche mit dem alten Man sind egal. Ins Gefängnis gehen und dem Gefangenen reden: 2. In die SCUMM BAR gehen und alle 5 Krüge mitnehmen. In die Küche gehen und einen Krug mit Grog füllen. Damit Richtung Gefängnis gehen. Der Krug löst sich langsam auf, daher diesen bei Bedarf in den nächsten Krug schütten. Im Gefängnis den Grog auf das Schloss leeren.

Zur Kartenübersicht gehen und unten zu den Lichtern zu Stans Gebraucht-Schiff-Bazar. Mit Stan reden: 1/2/4/5. In den Ort zum Laden gehen und nach einer Kreditbürgschaft fragen: 2/1. Wenn der Inhaber den Safe öffnet, den Code vom Safe merken. Die weitere Antwort ist egal. Den Verkäufer aber wieder zum Schwertmeister senden: 1.

Wenn der Verkäufer weg ist, den Safe durch drücken und ziehen des Hebels öffnen. Nun zu Stan gehen und erneut verhandeln: 3/4/ 2/1/ 1/2/2/2/2/3/ 2/2/ 1/2/2/2/2/3/ 2/3/ 1/2/2/2/2/3/ 2/4.

Zum Schwertmeister gehen und mit ihm reden: 3.

Oben zu Insel gehen. Die Leiter hoch klettern und das Huhn mit dem Kabel benutzen. Drüber das Haus betreten. Mit Meethook reden: 1/3. Die Kiste öffnen und irgendetwas mit dem Papagei machen, er tut nichts. Zum Ort gehen und mit der Crew reden: 3/3.

II. Die Reise

Auf Deck gehen und durch die Luke zum Mannschaftsbereich. Dort die vordere Luke in den Laderaum. Links ein Fass öffnen und Schwarzpulver entnehmen. Das Seil auch mitnehmen und rechts die einzelne Kiste öffnen und reinschauen. Nach oben in den Mannschaftsbereich gehen und dann nach hinten in die Küche. Den Schrank öffnen und die Frühstücksflocken nehmen. Die Packung öffnen. Die erhaltene Überraschung anschauen. Jetzt noch links den Topf mitnehmen.

In die Kapitänskajüte gehen und mit dem Schlüssel den Schrank öffnen. Die kleine Truhe im Schrank öffnen und reinschauen. Den Federkiel und die Tinte mitnehmen vom Tisch mitnehmen. Raus aus der Kapitänskajüte und am Mast die Leiter nach oben gehen.. Die Fahne nehmen. Jetzt in die Küche gehen. Nun folgende Zutaten in den Topf geben: Stans Visitenkarte, Frühstücksflocken, Fahne, Wein, Schiesspulver, Huhn, Zimtstangen, Pfefferminz und Tinte.

Jetzt die Karte mit dem Feuer verwenden und im Laderaum neues Schiesspulver holen. Anschliessend an Deck gehen, das Seil an der Kanone befestigen. Das Schiesspulver in die Kanone geben und die Lunte mit der brennenden Masse anzünden. Schnell den Topf benutzen.

III. Unter Monkey Island

Auf Monkey Island treffen wir den Öfteren auf Hermann. Er wird Sie immer in ein Gespräch verwickeln. Sagen Sie, was Sie wollen.

Am Strand die Banane aufnehmen und in den Dschungel gehen. Nach Links zum erloschenen Vulkan, oben links befindet sich ein Fort. Dort die Kanone drücken, das herausgefallene Schiesspulver, das Seil vom Boden und das Fernrohr nehmen. Das Fernrohr öffnen. Zum mittleren Inselbereich zur Flussgabelung gehen. Das Schiesspulver auf den Damm geben. Jetzt die Linse mit der Sonne benutzen. Zum entstandenen Teich gehen. Beim Toten das Seil nehmen. Beim Strand zur Schlucht gehen. Das erste Seil am Ast, das zweite weiter unten am Stumpf festmachen und nach unten klettern um die Paddel zu holen. Wieder zur Flussgabelung gehen. Und die erste Treppe nach oben steigen. Das Katapult zwei Mal ziehen. Jetzt die 2. Treppe nach oben gehen und oben den einzelnen Stein drücken. Zum Strand gehen und die Bananen aufnehmen.

Das Boot benutzen um auf der rechten Seite herum zum Nördlichen Teil der Insel zu gelangen.

Am Strand in den Dschungel gehen und zum Dorf. Links im Dorf liegt eine Früchteschale mit Bananen, diese herausnehmen. Das Dorf verlassen. Mit den Eingeborenen reden: 4/4.

Den Schädel nehmen, dann das lose Brett im Boden öffnen und durch das Loch gehen. Mit dem Boot zum Südstrand zurückrudern. In den Dschungel zum Affen gehen und alle Bananen geben. Der Affe folgt uns jetzt. So gehen wir zur Lichtung auf der Halbinsel im Osten. Nach rechts zum Affenkopf gehen. Am hinteren Totempfehl hat es eine Nase, diese ziehen. Nun zur Tür gehen, der Affe sollte sich an die Nase hängen. Nehmen Sie die kleine Figur von dort mit. Zurück zum Boot und zum Nordstrand rudern. Zum Dorf gehen. Im Dorf nach Links zur Hütte gehen um dann das Dorf gleich wieder zu verlassen. Mit den Eingeborenen reden: 2 und die kleine Figur geben.

Das Haus links betreten und den Bananen-Pflücker mitnehmen. Die Hütte verlassen und den Pflücker Hermann geben. Mit dem Boot zum Südstrand rudern und durch den Dschungel zur Lichtung mit dem Affenkopf gehen. Dort den Affenkopf-Schlüssel mit dem rechten Ohr verwenden. Den Affenkopf betreten und wieder verlassen. Mit dem Boot auf die Nordseite rudern in das Dorf. Mit den Eingeborenen reden: 1/1/4/4/4/1/2/4. Den Eingeborenen die Broschüre über Navigation geben. Nun wieder zum Affenkopf gehen und ihn betreten.

Hier den Kopfkompas benutzen und immer in die Richtung gehen, in der er schaut. Kann manchmal eine weile dauern, bis er sich eingependelt hat. Beim Schiff angekommen ein Gespräch mit dem Kopfkompas beginnen: 2/3/3/3/3. Anschliessend die Halskette benutzen. Zum Schiff gehen und in die Kapitänskajüte gehen. Mit dem Magnetkompas den Schlüssel von der Wand holen. Die Kapitänskajüte verlassen und auf der rechten Seite die Klappe nach unten gehen. Durch den weiteren Durchgang gelangen wir zu den Geistertieren. Die Geisterfeder nehmen. In den Schlafrum gehen und den Geisterpiraten mit der Feder an den Füssen kitzeln. Die heruntergefallene Flasche mitnehmen. Wieder zu den Tieren gehen und die Luke im Boden mit dem Schlüssel öffnen. Auch gleich hinunter steigen.

Den Grog mit der Schale am Boden benutzen. Aus dem Bottich etwas Frittier Fett mitnehmen und damit zurück auf das Deck gehen. Mit dem Fett die Tür rechts schmieren. Die Tür öffnen und hineingehen. Das Werkzeug von der Wand nehmen. Wieder zu den Tieren gehen. Mit dem Werkzeug die leuchtende Kiste öffnen. Den Inhalt anschauen, dass wir die Wurzel bekommen. Das Schiff verlassen.

Nun haben wir noch die Möglichkeit mit dem dreiköpfigen Affen zu reden. Das Dorf wieder verlassen. Jetzt mit dem Geisterpiraten reden: 3/2/1/1/ 1.

IV. Der Triumph

Nach rechts gehen Richtung Ort: 4. Alle weiteren Geisterpiraten mit dem Malzbier behandeln. Die Kirche ist nach dem Laden. Diese betreten und mit LeChuck reden: 3/3/4.

Sobald wir aus dem Grog Automaten raus sind. Die Flasche auf dem Boden aufheben und mit LeChuck verwenden.