

# Tales of Monkey Island – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Guybrush Threepwood ist wieder unterwegs um in fünf Episoden neue Abenteuer zu erleben.

## Anfang:

- zum Mast gehen
- **das Voodoo Rezept nehmen**
- zum Steuerrad gehen
- **dort den Affensarg nehmen**
- **im Inventar den Affensarg mit der Lupe ansehen**
- es ist eine Flasche Malzbier drin
- **im Inventar die Flasche Malzbier mit den Pfefferminzbonbons kombinieren**
- **dann das Entermesser mit dem Malzbier kombinieren**
- leider klappt das nicht so wie gedacht
- **mit Elaine sprechen** (wegen Seil)
- über den Mast auf das Schiff von LeChuck klettern
- **das Entermesser mit der Pflanze Chuck benutzen**
- Guybrush hat eine Wurzel
- das Fass mit Grog ansehen
- **die Wurzel mit dem Grog benutzen**
- **dann die Pfefferminzbonbons mit dem Grog benutzen**
- **das Entermesser mit dem Grog benutzen**
- **jetzt noch das Entermesser mit LeChuck benutzen**
- der wird plötzlich lebendig und Guybrush bekommt eine grüne Hand mit Pocken
- außerdem landet er auf einer Insel
- dort beginnt die erste Episode

## Episode 1: Launch of the Screaming Narwahl

### Flotsam Island / Strand:

- ein Reporter (Nipperkin) spricht mit Guybrush
- er erfährt das der Wind immer in die falsche Richtung weht und deshalb keine Schiffe abfahren können und der Reporter möchte gern tolle Piraten Geschichten haben
- das Boot am Strand ansehen
- es ist kaputt
- vom Boot aus kann man nach oben gehen, dann erscheint eine Karte mit verschiedenen

- Anlaufpunkten auf der Insel
- aber erst geht es vom Boot nach links
- **hier gibt es den Club 41**
- auf dem Schild steht das man einen Ausweis für den Club braucht
- **die Bottiche ansehen**
- **da ist Tinte drin**
- das schwarze Brett und den Papierstapel ansehen
- **die Gefängnischnitzereien ansehen** und das Gerichtsgebäude
- um das Gebäude gehen

### Flotsam Island / Docks:

- **das Flugblatt nehmen und ansehen**
- das Schild am Haus des Glasblägers ansehen
- weiter nach links gehen
- da kommt das Haus des Doktors
- an die Tür klopfen
- **ein Blumentopf fällt herunter und er landet im Inventar**
- auf dem Schild steht das der Doktor beschäftigt ist
- weiter nah links gehen
- da kommt ein Schiff
- auf dem Schiff ist Kapitän Winslow
- **mit dem Kapitän sprechen**
- Guybrush erfährt das er seine Mitgliedskarte für den Club 41 verlegt hat und das man das Schiff nur bekommt wenn man den Kapitän vom Schiff wirft
- **Guybrush versuch an der Ankerkette auf das Schiff zu gelangen, aber Winslow schüttet glühende Kohlen herab**
- **über die Planke versuchen auf das Schiff zu kommen, aber die Planke ist voller Fett**
- die Wäscheleine ansehen und die Socken
- **in den Socken findet Guybrush die Mitgliedskarte für den Club 41**
- **versuchen an der Leine entlang zu hangeln um auf das Schiff zu kommen, aber das geht auch nicht**
- zurück zum Glasbläser gehen
- **mit Crimpdigit sprechen**
- **Guybrush bekommt einen Konsonanten (ein U), wenn er nach dem Schlussverkauf fragt**
- die Einhörner ansehen
- bei der Glasbläserei sind zwei Säulen
- durch die Säulen geht es in den Dschungel (es erscheint wieder die Karte)
- erst einmal zurück gehen zum Club 41

### Flotsam Island / Strand:

- **an die Tür vom Club 41 klopfen**

- da Guybrush die Mitgliedskarte hat darf er eintreten, aber nur mit Augenbinde
- im Club gibt es dann Chaos und der Reporter freut sich über die tolle Geschichte
- **das zerbrochene Grogatini Glas auf dem Boden ansehen und nehmen**
- Guybrush hat ein Minischwert mit Olive dran
- wieder zum Glasbläser gehen und von dort durch die Säulen in den Dschungel gehen

### **Flotsam Island / Dschungel:**

- den Weg entlang gehen
- da kommt ein dicker Pirat
- mit ihm sprechen
- er heißt D`Oro
- er sucht eine besondere Ninja Puppe und er hat eine Schatzkarte
- **Guybrush bekommt die Schatzkarte**
- **er fragt den Pirat ob das nicht der Ninja ist und während sich der Pirat umsieht nimmt Guybrush eine rosa Ninja Puppe von dem Puppenstapel**
- dann den Dschungel weiter erkunden
- nach links gehen
- die Venusmuschel ansehen und das Teil mit den Fragezeichen
- weiter nach links gehen
- **die Bomben nehmen**
- weiter nach links gehen bis zum Kalender
- **den Kalender ansehen**
- den Weg nach oben gehen
- **dort ist eine gruselige Hütte**
- an die Tür klopfen
- Guybrush braucht ein Passwort zum Eintreten
- von der Hütte nach rechts gehen
- da kommen Steinsäulen und der Dschungel ist zu Ende
- es fehlen aber noch einige Wege im Dschungel
- deshalb wieder in den Dschungel gehen
- **die Wege ablaufen bis man den Wunschbrunnen und den Altar gefunden hat**
- vom Altar aus nach rechts gehen
- es ist eine Sackgasse
- den Dschungel verlassen

### **Flotsam Island / Strand:**

- zu den Bottichen mit Tinte gehen
- **den rosa Ninja in die Tinte tauchen**
- jetzt ist es ein schwarzer Ninja
- **das Minischwert mit den Ninja benutzen**
- das ergibt eine Actionfigur
- in den Dschungel gehen

## Flotsam Island / Dschungel:

- zum Wunschbrunnen gehen
- im Inventar die Schatzkarte mit der Lupe ansehen
- da stehen Tiere drauf
- man muss einen Weg mit den Tiergeräuschen finden
- zuerst die Schatzkarte mit dem Wunschbrunnen benutzen und dann den folgenden Weg gehen (ist alles richtig gibt Guybrush einen Kommentar ab und ist der Weg falsch gibt es einen Polterton und man landet wieder am Wunschbrunnen und kann von vorne anfangen)

rechts

rechts

oben

unten (D`Oro)

unten

oben (Altar)

links

rechts (dort ist ein Loch)

- die Ninja Puppe mit dem Loch benutzen
- zu D`Oro gehen und ihm die Schatzkarte geben
- zusammen suchen sie den Schatz und finden die Ninja Puppe
- der Reporter freut sich über eine weitere tolle Story
- den Dschungel verlassen

## Flotsam Island / Dock:

- Guybrush versucht noch einmal über die Ankerkette auf das Schiff zu kommen
- die glühenden Kohlen treffen die Planke, die nun brennt
- die Bombe mit dem Feuer benutzen
- dann die brennende Bombe mit der Unterwäsche auf der Leine benutzen
- nun an der Leine zum Schiff hangeln
- der Kapitän benutzt die Kurbel und holt so die Bombe zu sich
- er fliegt über Bord und Guybrush ist der neue Kapitän
- das gibt wieder eine tolle Story für den Reporter und Guybrush bekommt eine Karte von ihm
- auf der Karte steht das Wort: Deadline
- das muss das Passwort für die Hütte sein

## Flotsam Island / Dschungel:

- zur gruseligen Hütte gehen
- **an die Tür klopfen und das Passwort Deadline sagen**
- Guybrush kann nun in die Hütte zur Voodoo Lady gehen
- mit ihr über alle Themen sprechen
- **Guybrush bekommt ein Medaillon**
- nach dem Gespräch noch in der Hütte umsehen
- Teppich, Truhe, Tiefkühltruhe, Schrein, Schrumpfköpfe, Handcreme, Maschine und Diorama ansehen
- **die interessante Flasche ansehen und mitnehmen** (ist ein Schriftstück in der Flasche, aber die Flasche ist unzerbrechlich)
- **den Papagei ansehen und dann später vom Boden aufheben und mitnehmen**
- die Hütte verlassen
- die Wetterfahne liegt vor der Hütte
- **die Wetterfahne nehmen**
- zum Glasbläser gehen

### **Flotsam Island / Dock:**

- **mit dem Glasbläser sprechen**
- fragen wie er unzerbrechliche Flaschen öffnet
- er hat einen Flaschenbrecher
- zum Schiff gehen und über die Ankerkette auf das Schiff klettern
- auf dem Schiff umsehen
- **das Käserad nehmen**
- **die Kanone benutzen**
- die Kanonenkugel fliegt in die Einhörner
- zum Glasbläser gehen
- der ist weg
- **den Flaschenbrecher nehmen**
- **im Inventar den Flaschenbrecher und die Flasche miteinander kombinieren**
- leider ist die Hand von Guybrush zu unruhig und es klappt nicht
- **zum Haus vom Doktor gehen und an die Tür klopfen** (auf dem Schild steht jetzt der Doktor ist da)

### **Flotsam Island / Im Haus vom Doktor:**

- der Doktor will die Hand von Guybrush einfach entfernen
- **er gibt Guybrush eine Beruhigungsspritze in die Hand** und schnallt ihn auf einem Drehstuhl an
- Guybrush muss sich befreien, solange der Doktor im Nebenraum ist
- der Stuhl lässt sich mit den Pfeiltasten nach rechts und links drehen und nach oben und unten kippen mit den entsprechenden Pfeiltasten
- erst einmal sollte man sich umsehen
- **den Stuhl nach rechts drehen und dann nach oben kippen**

- **nun mit dem Fuß den Schlüssel nehmen, der dort liegt**
- **nach links drehen zum Käfig vom Affen und ihm so den Schlüssel geben**
- der Affe befreit sich aus dem Käfig
- er springt zu dem Bildbetrachter
- **mit dem Stuhl nach links zum Bildbetrachter drehen und dann die Glocke benutzen**
- **der Affe steckt ein neues Bild in den Bildbetrachter** (es ist die Maschine mit der Maus drin)
- **jetzt den Stuhl wieder nach unten stellen und die Pedale unten rechts benutzen**
- **dann fällt eine Banane herunter**
- **der Affe futtert die Banane und springt dann zur Maschine mit der Maus**
- **jetzt die Pedale unten links benutzen**
- der Affe bekommt einen Stromschlag und das Röntgenbild mit der Hand von Gybrush fällt herunter
- **im Stuhl drehen und mit den Füßen das Röntgenbild aufheben**
- **dann mit dem Stuhl drehen bis zu den Bildern und den Stuhl nach oben kippen**
- **das Röntgenbild zu den anderen Bildern legen**
- **dann die Glocke benutzen**
- der Affe kommt und legt das Röntgenbild ein
- **die Pedale rechts für eine Banane betätigen**
- **der Affe futtert die Banane und springt zum Skelett, wo der Schlüssel hängt**
- **die Pedale links für den Stromschlag benutzen und der Affe hat den Schlüssel**
- **die Glocke betätigen und der Affe wechselt das Bild**
- es sollte das Bild eines Piraten zu sehen sein
- **die rechte Pedale betätigen**
- **der Affe futtert wieder seine Banane und springt dann auf den Kopf von Guybrush**
- **der bekommt den Schlüssel und kann sich befreien**
- er verlässt das Haus vom Doktor

### **Flotsam Island / Strand:**

- zum Gerichtsgebäude gehen
- **dort ist der Pirat Hemlock**
- mit ihm sprechen
- er kennt die Schriftrolle in der unzerbrechlichen Flasche und er hat dazu ein Auge
- **Guybrush überredet Hemlock ihm das Auge zu geben und er bekommt es auch**
- **im Inventar die unzerbrechliche Flasche mit dem Flaschenbrecher kombinieren**
- die Schriftrolle ist leer
- **nun die Schriftrolle mit dem Auge kombinieren**
- auf der Karte wird jetzt ein Weg sichtbar (das Auge lässt sich auf der Karte verschieben)
- es gibt einen Weg vom Altar, über den Wunschbrunnen und den Kalender zum Ziel
- in den Dschungel gehen

### **Flotsam Island / Dschungel:**

- zum Altar gehen und die Schriftrolle mit dem Auge mit dem Altar benutzen

nach unten gehen

nach links gehen

nach oben gehen (da ist der Wunschbrunnen)

den Blumentopf mit dem Wunschbrunnen benutzen

nach rechts gehen

nach links gehen

nach links gehen (hier ist der Kalender)

entgegen dem Uhrzeigersinn um den Kalender laufen

dann den Weg nach oben gehen

- Guybrush kommt zu einem antiken Portal
- da jemand kommt versteckt er sich
- dann sieht er sich um
- ganz oben am Portal ist eine Seekuh zu sehen
- **die Kristallnase ansehen**
- **den Flaschenbrecher mit der Kristallnase benutzen**
- ein Steingesicht fällt herunter
- **das Steingesicht nehmen**
- **den Papagei mit der Nasenöffnung benutzen**
- es tut sich aber nichts und Guybrush geht zum Dock

### **Flotsam Island / Dock:**

- zum Haus des Doktor gehen
- der steht auf dem Balkon
- **mit dem Doktor sprechen und sagen es gibt Beweise**
- der Doktor verschwindet im Dschungel und Guybrush folgt ihm
- der Doktor ruft durch die Nasenöffnung und der Papagei antwortet
- der Doktor öffnet nun das Portal und Guybrush kann ihm folgen, nachdem er das antike Werkzeug mitgenommen hat

### **Flotsam Island / Dschungel:**

- hier gibt es eine riesige Windmaschine
- wenn der Doktor weg ist kann sich Guybrush umsehen
- **das antike Werkzeug mit der Venusmuschel neben der Windmaschine benutzen**
- es kommt eine Götterstatue zum Vorschein und im Dschungel erscheinen noch drei weitere Götterstatuen
- jede Statue hat drei Ringe mit Symbolen (Augen, Nase und Mund), die sich drehen lassen
- **die Wetterfahne auf die Statue stecken**
- **die Statue benutzen**
- **auf der Wetterfahne ist ein Symbol zu sehen und so wie das Symbol aussieht muss es an der Statue eingestellt werden** (also die Augen, die Nase und den Mund so einstellen wie

- auf der Wetterfahne zu sehen ist)
- **jetzt das antike Werkzeug mit der Venusmuschel neben der Statue benutzen**
- **der erste Finger an der Windmaschine bewegt sich und schließt ein Loch**
- das Portal verlassen und zum Dschungeleingang gehen
- dort sieht man dann auf der Karte eine verhunzte Götterstatue, eine seltsame Götterstatue und eine rätselhafte Götterstatue
- **zur rätselhaften Statue gehen**
- **die Wetterfahne mit der Statue benutzen**
- **beim mittleren Ring fehlt an einer Stelle die Nase**
- **den Blumentopf mit dem Ring benutzen und an der Stelle sitzt jetzt die richtige Nase**
- **nun noch den richtigen Mund und die richtigen Augen einstellen und das antike Werkzeug mit der Venusmuschel benutzen**
- **der zweite Finger bewegt sich und schließt wieder ein Loch**
- zur seltsamen Statue gehen
- hier fehlt ein Ring
- die verhunzte Statue lässt sich nicht drehen
- erst einmal den Dschungel verlassen

### **Flotsam Island / Strand:**

- zum Gefängnis gehen
- **mit Hemlock sprechen**
- **dann das Käserad mit den Gefängnischnitzereien benutzen**
- wieder in den Dschungel gehen

### **Flotsam Island / Dschungel:**

- **zur seltsamen Statue gehen**
- **das Käserad mit der Statue benutzen**
- **dann die Wetterfahne mit der Statue benutzen**
- **die richtigen Symbole einstellen und dann das antike Werkzeug mit der Venusmuschel benutzen**
- **der dritte Finger bewegt sich und schließt ein weiteres Loch**
- jetzt fehlt noch eine Statue
- **zur verhunzten Statue gehen**
- der Doktor steht hier mit dem Gewehr
- **mit dem Doktor sprechen und sagen König Ludwig steht hinter ihm**
- **die Ablenkung benutzen und das U aus Glas mit dem Gewehr benutzen**
- nun schießt sich der Doktor in die Statue und die Ringe lassen sich drehen
- nur die Wetterfahne lässt sich nicht mit der Statue benutzen
- Guybrush kann die Wetterfahne einfach unter der Lupe ansehen und sich die Symbole merken oder **er dreht an den Ringen bis immer eine Zustimmung von Guybrush kommt**
- **dann das antike Werkzeug mit der Venusmuschel benutzen und der vierte Finger bewegt sich und schließt das letzte Loch**

- jetzt wehen die Winde wieder so wie sie sollen
- Guybrush geht automatisch zum Schiff und legt ab

### Auf dem Schiff:

- Wilson will wissen wohin sie fahren, aber Guybrush kann es nicht sagen, weil seine Hand wieder verrückt spielt
- er versucht das Ziel auf der Karte zu zeigen, die neben dem Mannschaftsquartier hängt, aber das geht auch nicht
- das Teerfass ansehen
- zum Steuerrad gehen
- **das Steuerrad benutzen (das Teerfass rollt vor die Kanone) und sobald Guybrush kann, schnell nach unten gehen und die Kanone benutzen**
- **das Teerfass ist kaputt und es gibt eine große Teerpfütze**
- **versuchen auf der Karte das Ziel zu zeigen**
- **dabei fällt Guybrush in die Teerpfütze und die Hand hält still**
- jetzt kann Guybrush Wilson sagen wo die Fahrt hin geht (Gelato Felsen)
- er sieht sein Schiff mit Elaine und LeChuck darauf
- damit endet die erste Episode

### Episode 2: The Siege of Spinner Cay

#### Auf dem Schiff:

- die Piratenjägerin taucht plötzlich auf dem Schiff auf (der Doktor hat sie geschickt)
- sie kämpft mit Guybrush und haut ihm dabei seine Hand ab, die auf der Reling landet
- eine Möwe versucht an der Hand zu picken
- Guybrush kann sich mit der Piratenjägerin (Morgan) unterhalten
- er landet nach jedem Wortwechsel mit ihr an einer anderen Stelle vom Schiff
- erst einmal sieht sich Guybrush um
- auf der rechten Seite vom Mast hängt ein Eimer mit Fischen
- wenn Guybrush das Steuerrad betätigt (mit dem Fuß), dann rutscht der Eimer ein Stück nach links, wird dann aber von einem Seil aufgehalten
- **mit Morgan sprechen und beide springen runter auf das Deck**
- **die unsichere Planke ansehen**
- **wieder mit Morgan sprechen und sie stehen dann vor der Treppe**
- **hier liegt die Hand**
- eine Möwe steht neben der Hand
- **die Möwe verscheuchen**
- sie fliegt auf den Mast
- **den Haken (Hakenhand) nehmen**
- **wieder mit Morgan sprechen und beide sind beim Steuerrad**
- **den Haken mit dem Seil benutzen und so das Seil bei den Fässern kappen (dazu das**

- **Seil anklicken)**
- so oft mit Morgan sprechen bis beide wieder beim Steuerrad stehen
- **das Steuerrad benutzen**
- der Eimer mit den Fischen rutscht nach links
- wieder mit Morgan sprechen bis sie an der Treppe stehen
- **die Möwe verscheuchen**
- sie holt sich einen Fisch aus dem Eimer
- **der Eimer fällt auf die unsichere Planke und Morgan geht über Bord**
- die nimmt aber die Hand noch mit und Guybrush muss die Hakenhand benutzen
- Winslow konnte sich auch befreien und will nun wissen wo es hinget
- auf der Karte Jerkbait Inseln auswählen

## Jerkbait Inseln / Spinner Cay:

- in Richtung königliches Gemach gehen
- da taucht eine Meerjungfrau auf
- **mit ihr sprechen**
- für das Floß braucht Guybrush einen Passierschein
- nach dem Gespräch den Weg weiter gehen
- **Elaine kommt und spricht kurz mit Guybrush**
- **dann gibt sie ihm noch ihren Ehering**
- weiter nach rechts gehen und durch den Tunnel nach oben
- hier ist die Schiffsreparatur und es gibt Köder
- **den Eimer nehmen**
- **mit Anemone sprechen und den Mast reparieren lassen**
- das geht dann auch ganz schnell
- wegen den Köder fragen
- dafür braucht man einen Coupon
- den Weg zurück gehen und dann rechts abbiegen (Planke in der Mitte)
- da kommt ein Gebäude unter Denkmalschutz
- **es ist die Bibliothek**
- **mit Tetra sprechen**
- im Moment will Guybrush aber kein Buch ausleihen
- wieder Richtung königliches Gemach gehen
- **die Statue ansehen und das Fischauge nehmen**
- nach oben ins königliche Gemach gehen
- **mit dem Meermenschen Anführer sprechen**
- **der Pirat McGillicutty will die drei Artefakte haben die man braucht um zu dem Schwamm zu kommen, der die Pocken beseitigt**
- Elaine versucht zu vermitteln
- über alles sprechen
- **Guybrush bekommt einen Passierschein für das Floß**
- das Gemach verlassen und zum Floß gehen
- **den Passierschein Anemone geben**
- **dann das Floß benutzen**

- auf der Karte Roe Island anwählen

### **Jerkbait Inseln / Roe Island:**

- hier ist die Hütte von DeCava
- alles ansehen
- **das Medaillon mit der Seekuh benutzen**
- **aus der Seekuh kommt ein leeres Blatt Papier**
- **im Inventar das Fischeauge mit dem Auge aus der ersten Episode kombinieren**
- **dann das Auge mit dem Papier benutzen**
- da steht ein Buchtitel drauf (101 Fischwitze)
- das Floß benutzen und zu Spoon Island fahren

### **Jerkbait Inseln / Spoon Island:**

- hier stehen zwei Piraten die sich streiten wer das Artefakt (Seepferd) verstecken darf
- **mit den Piraten sprechen**
- **einen Wettbewerb vorschlagen (anstarren, wer zuerst zwinkert)**
- **dann sagen da steht ein Ninja**
- **jetzt den Papagei in die leere Truhe legen**
- die Piraten legen das Artefakt in die Truhe und bringen sie in ein Versteck
- Guybrush läuft die Wege auf der Insel ab
- **er findet einen Fischbrunnen**
- dort liegt ein Coupon
- **den Coupon nehmen**
- **er findet eine Ruine, die wie ein Grill aussieht**
- und er findet LeChuck
- dort sind zwei Venusmuscheln und ein Altar
- **den Coupon nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **mit LeChuck sprechen**
- er will das Rätsel selber lösen
- **Guybrush fragt ihn wie lange er noch darüber nachdenken wird**
- **LeChuck braucht einen Tipp**
- **Guybrush fragt ihn was er alles dabei hat**
- vor allem hat er auch so ein antikes Werkzeug wie Guybrush, aber an dem Teil fehlt etwas
- zum Strand gehen und das Floß benutzen

### **Jerkbait Inseln / Spinner Cay:**

- zur Bibliothek gehen
- **mit Tetra sprechen und nach dem Buch 101 Fischwitze fragen**
- er bekommt das Buch

- **im Buch liegt ein Coupon** (Lupe mit Buch benutzen)
- zur Schiffsreparatur gehen
- **alle drei Coupons Anemone geben**
- **Guybrush bekommt eine Auster, leuchtende Würmer und Fischeier**
- **im Inventar die Hakenhand mit der Auster kombinieren und Guybrush hat eine schöne große Perle**
- wieder zum Floß gehen

## **Jerkbait Inseln / Spoon Island:**

- zu LeChuck gehen
- **die Perle LeChuck geben**
- **dann LeChuck sagen er soll die Perle mit dem Klauending benutzen**
- **dann sagen er soll den Meermenschenschlüssel mit der Venusmuschel benutzen**
- **dann benutzt Guybrush sein antikes Werkzeug mit der anderen Venusmuschel**
- der Altar öffnet sich
- **Guybrush geht zum Altar und nimmt sich das Brecheisen**
- dann versucht er die goldene Schildkröte zu nehmen, aber das geht nicht
- **das Brecheisen mit der Schildkröte benutzen, aber die Kraft reicht nicht**
- **zu LeChuck gehen**
- **ihm das Brecheisen geben und er holt die Schildkröte aus dem Altar**
- dann klopft er Guybrush auf die Schulter und der stürzt die Klippe nach unten
- **die Brechstange nehmen und nach rechts gehen**
- **da kommt LeChuck und gibt Guybrush die goldene Schildkröte**
- **zum Fischbrunnen gehen**
- **den Haken mit den leuchtenden Würmern kombinieren und im Brunnen angeln**
- **Guybrush holt den goldenen Fisch aus dem Brunnen**
- zum Floß gehen
- **zur Spinner Cay fahren und dort auf das Schiff gehen**
- die Karte ansehen und die Inseln Isle of Eve, Boulder Beach und Brillig Island abfahren
- **auf der Brillig Insel hört Guybrush den Papagei**
- **die Kokosnuss nehmen und werfen**
- **zum Felsen gehen**
- dort ist die Truhe vergraben
- **Guybrush gräbt die Truhe aus und nimmt sich das goldene Seepferd und den Papagei**
- **er hat nun alle drei Artefakte**
- dann mit dem Ruderboot wieder zum Schiff und mit dem Schiff nach Spinner Cay

## **Jerkbait Inseln / Spinner Cay:**

- hier wird unterdessen geschossen
- Winslow bringt das Schiff weg bevor er nicht mehr durch die Blockade kommt
- **zur Bibliothek gehen und Elaine befreien**
- **nach dem Gespräch den Eimer mit den glühenden Kohlen benutzen**

- zum königlichen Gemach gehen
- **die Whirlpool Steuerung nehmen**
- zum Floß gehen und es benutzen

## **Jerkbait Inseln / Spoon Island:**

- Richtung Grill gehen
- in der Nähe ist LeChuck und er kämpft gegen drei Piraten
- die wollen die goldene Schildkröte
- **zum Grill gehen**
- **den Eimer mit Kohlen mit dem Grill benutzen**
- **die Whirlpool Steuerung mit dem Grill benutzen**
- **die Whirlpool Steuerung am Grill auf heiß drehen**
- jetzt wird es richtig heiß
- **den Papagei mit dem Grill benutzen**
- der schmilzt
- **die Schale mit dem heißen Katzensgold nehmen**
- Guybrush muss nun zu dem Altar, der unterhalb der Klippen liegt und das Katzensgold in die Form gießen um eine Schildkröte zu erhalten
- der Weg ist aber zu lang und das Gold wird kalt
- deshalb den kürzeren Weg über die Klippen nehmen
- **nach links, nach oben und nach links gehen**
- **dann die Schale mit dem Gold mit dem Klippenrand benutzen**
- das Gold fließt in die Form vom Altar
- **nach oben gehen, dann nach rechts und nach unten, dann nach links bis zum Altar**
- **den Altar ansehen und die Schildkrötenfälschung**
- **dann die Brechstange mit der Schildkröte (Fälschung) im Altar benutzen**
- **zu LeChuck gehen**
- **die Schildkrötenfälschung mit LeChuck benutzen**
- es gibt eine Keilerei und die drei Piraten verschwinden mit der Fälschung
- **mit LeChuck sprechen** (egal was man anwählt, Guybrush sagt das LeChuck die Kanone am Strand benutzen soll)
- das tut er auch und lenkt somit das Piratenschiff von der Blockade ab
- **zum Floß gehen und zur Blockade unten im Bild fahren**
- das eine Schiff wird vom Strand beschossen und das andere Schiff wird von Elaine beschossen
- **jetzt kann Guybrush zu seinem Schiff fahren**
- **auf der Karte das Schiff von McGillicutty anwählen**
- sie fahren zu dem Schiff
- die Kanone benutzen, aber das bringt nichts
- **mit McGillicutty sprechen und ihn beleidigen**, dann schießt er auf den Hauptmast und Guybrush muss ihn wieder reparieren lassen
- diesmal fährt Guybrush zur Brillig Islan

## Jerkbait Inseln / Brillig Island:

- die zwei Piraten mit dem Schatz sind auch wieder hier
- sie wissen nicht mehr wo sie ihn vergraben haben
- **die Palme vorne ansehen**
- **es ist ein Gummibaum**
- **mit den Piraten reden und sagen sie sollen mal an dem Baum graben**
- das machen sie auch
- dann sagen sie sollen allein suchen
- **zum Baum gehen und ihn noch umkippen**
- **dann mit dem Ruderboot zum Schiff**
- mit dem Schiff nach Spinner Cay

## Jerkbait Inseln / Spinner Cay:

- **zur Schiffsreparatur gehen und mit Anemone sprechen**
- Guybrush sagt das er einen Baum als Mast gefunden hat
- Anemone bringt den Gummibaum als Hauptmast an
- **zum Schiff gehen und auf der Karte das Schiff von McGillicutty auswählen**
- **mit McGillicutty sprechen und ihn beleidigen**
- **er schießt und die Kanonenkugel versenkt sein eigenes Schiff**
- der Anführer der Meermenschen kann sich selber befreien
- dann sind alle im königlichen Gemach
- **Guybrush bekommt seinen goldenen Papagei wieder**
- **aus den Artefakten wird ein Ball gemacht und den muss Guybrush ins Meer werfen und dann muss er den Meereskreaturen folgen**
- zum Schiff gehen
- dann beim Schild „Angeln verboten“ **den Artefakteball mit dem Ozean benutzen**
- die Meereskreaturen tauchen auf
- Elaine kommt mit LeChuck und sagt das Guybrush allein aufbrechen soll
- **also geht er an Bord und folgt den Meereskreaturen**

## Auf dem Schiff:

- unterwegs ist plötzlich die Piratenjägerin wieder an Bord und sie bedroht Winslow
- **Guybrush sagt ihr das sie nur blufft**
- alle Dialoge durchgehen
- dann kommt eine Seekuh und das Schiff landet in ihrem Maul

## Episode 3: Lair of the Leviathan

### In der Seekuh:

- die Piratenjägerin wird von einem Fass außer Gefecht gesetzt das ihr auf den Kopf fällt
- Winslow sagt er passt auf Morgan auf
- nach rechts gehen
- hier ist das Lager von DeCava

### In der Seekuh / Lager von DeCava:

- **mit DeCava sprechen und ihm das Medaillon geben**
- der glaubt das Guybrush etwas mit seiner Voodoo Lady hat
- Guybrush sagt er ist verheiratet, aber das glaubt DeCava nicht und Guybrush soll es beweisen
- zum Schiff gehen
- **auf den Hauptmast klettern**
- Guybrush ist im Krähenest
- **die Hörmuschel (es müssten eigentlich zwei sein sagt Guybrush) und die Wunde ansehen**
- **das stinkende Ohrenschmalz nehmen**
- das Schiff verlassen
- zu Morgan gehen
- **Guybrush sieht einen Saugwurm und steckt ihn ein**
- **mit Wilson sprechen**
- der sagt was Guybrush tun soll
- **das Handgelenk von Morgan anfassen**
- **da ist eine Tätowierung (Gus) und Morgan murmelt etwas für sich hin (Jugbender)**
- **jetzt alle Waffen entfernen**
- **das Schwert nehmen (da steht Dante Dragotta drauf)**
- **die Füße von Morgan anheben**
- **da fällt ein Zettel heraus**
- **auf dem stehen verschiedene Sachen die alle durchgestrichen sind bis auf den Namen Guybrush**
- **Morgan murmelt noch was von Gomez**
- **jetzt noch den stinkenden Ohrenschmalz mit Morgan benutzen und sie wacht auf**
- Morgan soll die Frau von Guybrush spielen
- zu DeCava gehen
- der stellt zwei Fragen die beide gleichzeitig beantworten sollen

**Frage 1: Wo habt ihr euch getroffen ? Antwort: bei der Arbeit**

**Frage 2: Was habt ihr unternommen ? Antwort: wir waren segeln**

- dann sollen sie einen Schritt nach vorn kommen und plötzlich sind beide in einem Käfig
- Guybrush soll drei Fragen richtig beantworten

- er kann sich an die Tätowierung oder das Schwert usw. erinnern
- unter Antwort auswählen kann er dann die richtige Antwort aussuchen
- es gibt sechs verschiedene Fragen, die nach dem Zufallsprinzip gestellt werden
- hier die Fragen und die richtigen Antworten:

1. **Frage: Wie hieß die erste große Liebe ? Antwort: Gustavo (Tätowierung Gus)**
2. **Frage: Wie hieß ihr Lieblingstier ? Antwort: Gomez (zweite Nuscheln)**
3. **Frage: Wer ist ihr größtes Vorbild ? Antwort: Guybrush (Zettel)**
4. **Frage: Wer ist gestorben ? Jugbender (erstes Nuscheln)**
5. **Frage: Wer hat ihr Kampftechniken beigebracht ? Antwort: Dante Dragotta (Schwert)**
6. **Frage: Wie lautet der Name ihres neuen Schiffes ? Toro**

- hat Guybrush drei Fragen hintereinander richtig beantwortet lässt DeCava die beiden frei
- mit DeCava sprechen
- seine Mannschaft ist weg
- er muss eine neue Hörmuschel bauen und braucht dazu Saugwürmer
- nach dem Gespräch stürzt Guybrush in den Magen und Morgan kommt hinterher

## In der Seekuh / Im Magen:

- hier sind die drei Leute von der Mannschaft
- **mit der Crew sprechen**
- sie wollen nicht helfen, aber sie haben eine Hörmuschel
- zur Bar gehen
- das Skelett ansehen und den Zapfhahn
- **mit dem Pirat sprechen** (er heißt Moose und das Skelett heißt Santino)
- wenn Guybrush sagt er hebt sein Glas ..., dann trinkt Moose einen großen Becher aus
- zu den Bongo gehen
- **mit dem Pirat sprechen** (er heißt Noogie)
- wenn Guybrush meint er könnte etwas flottes spielen, dann steigt der Spiegel der Magensäure an
- Noogie sagt das ihm Morgan gefällt
- zu den Schätzen gehen und sie ansehen
- **die Schatzkiste ansehen**
- **den Haken mit der Schatzkiste benutzen und die Schatzkiste öffnen**
- da ist der Schädel von Murray drin
- **Guybrush nimmt Murray mit**
- das Gemälde ansehen
- die drei seltsamen Gebilde ansehen
- durch das eine Gebilde landet Guybrush bei Noogie und durch das andere Gebilde landet er bei der Bar (genauso kommt er von dort durch die Gebilde jeweils wieder zu den Schätzen)
- das dritte Gebilde ist verstopft
- **zu dem mürrischen Piraten gehen, der gerade boxt und mit ihm sprechen**
- er heißt Bugeye
- wenn Guybrush sagt das er der Bruderschaft beitreten will, dann wird abgestimmt

- es stimmen aber alle für Nein
- zur Bar gehen
- **Murray mit dem Skelett benutzen**
- der andere Schädel sitzt zu fest
- **mit Moose sprechen und einen Trinkspruch ausgeben, dann ist er abgelenkt**
- **das Schwert mit dem Skelett benutzen**
- **dann Murray mit dem Skelett benutzen**
- Guybrush muss Murray noch dazu bringen mit Ja zu stimmen, denn dann sagt auch Moose Ja
- **zu Noogie gehen**
- mit ihm sprechen
- fragen ob er für ihn stimmen würde
- **Guybrush sagt das er ihm ein Date mit Morgan beschafft**
- er bekommt das Handbuch für Mitglieder der Bruderschaft
- **zu Morgan gehen**
- **mit ihr sprechen**
- fragen ob sie Noogie sieht (Date)
- sagen sie soll eine Aufklärungsmission bei Noogie durchführen
- Guybrush muss ihr die richtige Reihenfolge vorgeben (sonst ist Noogie mit dem Date nicht einverstanden):

1. **Befragen mit aller List**
2. **Teste seinen Griff**
3. **Auf Waffen überprüfen**

- Morgan geht zu Noogie
- wenn sie zurück kommt, dann geht Guybrush zu Noogie
- er fragt ihn wie das Date war
- **er fand es Klasse und er gibt Guybrush seine Stimme**
- **zu Bugeye gehen und mit ihm sprechen**
- fragen ob er ihm seine Stimme gibt
- nur wenn er im Wettbewerb der Grimassen gegen ihn gewinnt
- natürlich geht es beim ersten Mal gewaltig schief, da Guybrush nicht viel Auswahl hat für die Grimassen
- Morgan ist enttäuscht und wirft ihre Autogrammkarte von Guybrush weg
- **die Karte wieder nehmen** (liegt bei den Bongo)
- dann ganz links bei der Bar nach oben gehen zu DeCava

### **In der Seekuh / Lager von DeCava:**

- **DeCava sagt Guybrush er soll ihm etwas zu trinken besorgen und er gibt ihm einen Becher**
- in Richtung Schiff gehen
- dort ist ein Saugwurm zu sehen
- **den Saugwurm nehmen**
- **dann den Saugwurm bei DeCava in den Eimer mit den anderen Saugwürmern legen**

- es fehlen noch so viele Saugwürmer und Guybrush meint es wäre besser eine originale Hörmuschel zu finden (die Bruderschaft hat eine)
- ab und zu legt DeCava sein **Monokular auf den Tisch**
- **dann nimmt es Guybrush schnell an sich**
- **im Inventar das Monokular mit dem Auge kombinieren**
- **dann das verbesserte Monokular wieder DeCava geben**
- in den Magen gehen

### In der Seekuh / Im Magen:

- **zu Noogie gehen und mit ihm sprechen**
- **sagen er soll etwas flotteres spielen**
- dann zu den Schätzen gehen
- **hier auf der linken Seite den Becher mit der Galle benutzen**
- **dann die Gallionsfigur des Schiffswrack ansehen (gibt eine neue Grimasse)**
- **den Becher mit Galle mit dem verstopften Gebilde benutzen**
- dann durch das Gebilde springen
- Guybrush kommt bei dem eisernen Affen raus
- **den Affen öffnen und das Buch (Folterbuch) nehmen**
- **im Inventar die beiden Bücher mit der Lupe ansehen**
- **dann die beiden Bücher miteinander kombinieren**
- dann werden die Buchrücken getauscht
- wieder zurück zum Schiffswrack
- **dort den Becher mit Galle mit dem Gemälde benutzen (gibt neue Grimasse)**
- zur Bar gehen
- **das Folterbuch mit dem Einband für die Mitglieder der Bruderschaft Murray zeigen**
- der will jetzt seine Stimme Guybrush geben
- **mit Noogie sprechen (Aargh; das gibt neue Grimasse)**
- **mit Moose sprechen (Aargh; das gibt neue Grimasse)**
- **mit Morgan sprechen (Aargh; das gibt neue Grimasse)**
- **den Becher mit dem Zapfhahn benutzen**
- nach oben gehen

### In der Seekuh / Lager von DeCava:

- zu DeCava gehen
- **ihm den Becher geben (wenn er sein Monokular gerade aufgesetzt hat)**
- **der macht eine Grimasse (neue Grimasse)**( sollte es nicht klappen mit der Grimasse, dann noch einen Becher Gallensaft holen und DeCava geben, dann macht er eine Grimasse)
- Winslow ruft nach Guybrush
- beim Schiff liegt ein Seepferdchenkopf
- **den Seepferdchenkopf nehmen**
- Guybrush sollte nun alle Grimassen haben

## In der Seekuh / Im Magen:

- **zu Bugeye gehen und ihn zum Duell auffordern**
- man muss sich merken welche Grimassen Bugeye gemacht hat, weil man die nicht mehr benutzen darf und dann muss man sich merken welche Grimassen man Guybrush machen lassen hat, weil man die auch nicht noch mal benutzen darf
- es könnte also so ablaufen:

**Bugeye: Vermummt – Strabismus – Fiesling**

**Guybrush: Genervt – Fischauge – Irrer**

**Bugeye: Stinkend – Frisiert – Alter Knacker**

**Guybrush: Widerwärtig – Schielend - Affe**

- Guybrush gewinnt
- Bugeye will das aber nicht einsehen
- Guybrush lässt seinen Dämonen heraus (deine Stimme sonst bist du tot)
- er gewinnt
- **mit Bugeye sprechen und eine Wahl fordern**
- **diesmal sagen alle „Ja“**
- Guybrush ist in der Bruderschaft aufgenommen und **er bekommt die Hörmuschel**
- er soll sie gut behüten

## In der Seekuh / Lager von DeCava:

- zum Schiff gehen und auf den Hauptmast klettern
- **die Hörmuschel mit der Wunde benutzen**
- jetzt ist die Seekuh wieder auf Kurs
- das gefällt den anderen von der Bruderschaft nicht und sie wollen Guybrush töten
- mit Morgan sprechen, damit sie ihm hilft
- **das Schwert an Morgan geben**
- Morgan hilft Guybrush und DeCava gibt Guybrush ein Getränk damit die Seekuh sie wieder ausspuckt
- die beiden Schiffe werden ausgespuckt
- die Besatzung von DeCava sitzt gefesselt auf dem Schiff

## Auf dem Schiff:

- DeCava sagt sie brauchen jemanden der tauchen kann
- er wirft Guybrush ins Wasser und er taucht ab

## Unter Wasser:

- nach links gehen, da ist eine Seekuh (die in der das Schiff war)
- nach rechts gehen
- die Schatztruhe öffnen und den goldenen Schlüssel nehmen
- die Krone und das Geld nimmt Guybrush auch gleich mit
- das Schild ansehen
- nach rechts gehen
- dort ist eine Höhle
- in die Höhle gehen
- da ist eine riesige Seekuh drin und Guybrush flüchtet auf das Schiff

## Auf dem Schiff:

- Guybrush spricht mit DeCava
- er braucht jemanden der die Sprache der Seekühe kann
- den springenden Fisch nehmen
- mit Morgan sprechen
- zu DeCava gehen
- die Aktentruhe ansehen
- da sind die Personalakten drin
- alle Personalakten ansehen
- mit Noogie, Moose und Bugeye sprechen
- niemand will sagen wer die Seekuhzunge hat
- Moose sagt ohne Santino nichts
- mit Morgan sprechen und fragen ob er kurz das Schwert ausleihen kann
- dann das Schwert mit Murray benutzen
- sein Schädel fliegt über Bord und Moose ist geschockt
- nochmal mit Noogie sprechen (Aaar..)
- dann folgende Grimasse machen (sieht aus wie die Nonne bei der Personalakte):

### **Stinkend – Schielend – Alter Knacker**

- da wird Noogie nervös
- mit Bugeye sprechen
- er sagt das Moose die Seekuhzunge hatte
- das war der Sekretsammler und Moose hat ihn in der Seekuh gelassen
- Guybrush muss in die Seekuh
- über die Planke ins Wasser springen und abtauchen
- dann nach links gehen
- den Seepferdchenkopf mit der Seekuh benutzen
- Guybrush verschwindet in der Seekuh

## In der Seekuh:

- zu den Bongo gehen und darauf spielen
- die Galle steigt, aber sie fällt gleich wieder
- **den Fisch mit den Bongo benutzen**
- jetzt bleibt die Galle oben
- zum Schatz gehen
- dort schwimmt die Zunge in der Galle
- **die Zunge nehmen**
- **dann das Abführmittel mit der Galle benutzen**
- Guybrush wird wieder ausgespuckt
- zum Anker gehen und an der Ankerkette auf das Schiff klettern

## Auf dem Schiff:

- zum Steuerrad gehen
- **das Medaillon ansehen**
- **das Foto von Guybrush mit dem eckigen Foto von DeCava benutzen**
- **dann den goldenen Schlüssel mit dem Pfeil benutzen**
- der Pfeil zeigt jetzt von Guybrush zur Voodoo Lady
- **den Knopf drücken**
- Guybrush landet in der Voodoo Lady

## Flotsam Isalnd / Hütte der Voodoo Lady:

- **die Voodoo Matte auf dem Tisch ansehen**
- die Anleitung ansehen (Guybrush liest vor wie es funktioniert)
- es gibt 3 Voodoo Karten die von links nach rechts abgelegt werden und zwar in der Reihenfolge: der Handelnde, die Handlung und der der die Handlung erhält
- die Karten jetzt wie folgt ablegen:

**Links: Bruch**

**Mitte: Reisender**

**Rechts: Fluch**

- **die Klingel links oben betätigen**
- der Doktor erscheint in der Hütte
- mit ihm sprechen
- über die Sprache der Seekühe sprechen
- es gibt ein Buch darüber
- fragen ob man das Buch ausleihen kann
- der Doktor will es nicht verleihen

- ihm androhen das er verflucht wird wenn er das Buch nicht bringt
- der Doktor geht
- die Karten jetzt wie folgt ablegen:

**Links: Reisender**

**Mitte: Fluch**

**Rechts: Bruch**

- **dann die Klingel betätigen**
- **der Doktor überlegt es sich nun doch anders und bringt das Buch zur Hütte**
- **das Buch ansehen**
- Guybrush lernt die Sprache der Seekühe
- nun die Karten wie folgt ablegen:

**Links: Reisender**

**Mitte: Bruch**

**Rechts: Fluch**

- **dann die Klingel betätigen**
- Guybrush landet wieder auf dem Schiff

## **Auf dem Schiff:**

- über die Planke geht es ins Wasser und dann nach links zur Seekuh

## **Unter Wasser:**

- **die Seekuhzunge mit der Seekuh benutzen um mit ihr zu sprechen**
- Guybrush meint das er mit Höflichkeit beginnt
- es gibt mehrere Themen (Höflichkeit, Zurechtfinden, Geld & Gewohnheiten, Hotels & Restaurants und Notfälle)
- unter jedem Thema gibt es mehrere Antworten
- **bei der Seekuh als erstes unter Höflichkeit den Satz: „Es freut mich Sie kennenzulernen“ auswählen und dann die Frage: „Kann ich Ihnen helfen ?“**
- es läuft ein Gespräch zwischen Guybrush und der Seekuh ab
- Guybrush soll der Seekuh helfen bei der weiblichen Seekuh in der Höhle zu landen
- jetzt stehen Guybrush und die Seekuh vor der Höhle und Guybrush muss die richtigen Antworten geben (bei einer richtigen Antwort kommt die Seekuh näher zum Höhleneingang und bei einer falschen Antwort zieht sie sich zurück)
- bei zwei falschen Antworten muss man wieder von vorn anfangen
- hier die Fragen und Antworten, die bei mir funktioniert haben:

Niemand kennt den Weg zu meinem Herzen.

### **Zurechtfinden: Haben Sie eine Karte ?**

Sagen wir ich lasse dir dein Leben und wir gehen schwimmen, wohin würden wir gehen ?

**Zurechtfinden: Ins Aquarium**

Ihr Männer seid ein Haufen kalter Fische.

**Hotels & Restaurants: Ich bevorzuge es scharf und würzig**

Was würde ich sagen wenn ich dein blutiges Herz gefressen habe ?

**Hotels & Restaurants: Das Essen war ausgezeichnet.**

Ihr Seekuhmänner seid Idioten. Wieso rege ich mich überhaupt auf ?

**Hotels & Restaurants: Der Fernseher funktioniert nicht.**

Du hältst dich für clever. Ich hasse Besserwisser.

**Höflichkeit: Tut mir leid ich verstehe nicht.**

Hast du eine masochistische Ader ? Hast du noch nicht genug ?

**Höflichkeit: Bitte wiederhole das.**

Ich werde einen Trottel meine Liebe nicht mit schlaun Worten einkaufen lassen.

**Geld & Gewohnheiten: Akzeptieren Sie Reisechecks ?**

(es geht auch: Bitte wiederhole das)

Ich kann unsichere Männer nicht leiden.

**Geld & Gewohnheiten: Ich habe nichts zu verzollen**

Warum sollte ich dir die Tageszeit nennen ?

**Notfälle: Ich habe meine Uhr verloren.**

Was würdest du sagen wenn ich deinen Kopf abreiße ?

**Notfälle: Ich wurde entführt.**

Du bist nicht nervös oder ?

**Notfälle: Wo ist die Toilette.**

Möchtest du das ich die Tiefen des Meeres mit deinem Blut tränke ?

**Notfälle: Ist das Blut oder Ketchup**

- hat Guybrush es geschafft die Seekuh aus der Höhle zu locken, dann schwimmen beide Seekühe weg
- in die Höhle gehen
- **dort ist der Schwamm und Guybrush nimmt ihn mit**
- dann ist Guybrush wieder auf dem Schiff

### **Auf dem Schiff:**

- die Mannschaft ist wieder im Dienst von DeCava und sie stecken Morgan und Guybrush in

- einen Käfig
- **das Schwert an Morgan geben**
- **dann das Seil vom Käfig ansehen in dem Guybrush sitzt**
- der Käfig geht ein Stück nach unten
- **mit Morgan sprechen und fragen ob sie an das Seil von Guybrushs Käfig kommt**
- **sie kommt mit dem Schwert an das Seil und Guybrush ist befreit**
- DeCava ist auf seinem eigenen Schiff und beschießt nun das Schiff von Guybrush, weil er den Schwamm auf dem Schiff vergessen hat
- **Guybrush nimmt den Schwamm**
- **wenn DeCava seine Kanone abfeuert, dann den Hauptmast anklicken**
- **die Kanone von DeCava geht kaputt und er lässt eine neue Kanone holen**
- **in der Zeit den Seepferdchenkopf mit der Kanone benutzen und damit das Schiff von DeCava beschießen**
- das Schiff wird von der Seekuh verschlungen
- Morgan nutzt die Gelegenheit und betäubt Guybrush

## **Episode 4: The Trial and Execution of Guybrush Threepwood**

### **Flotsam Island:**

- Morgan liefert Guybrush beim Doktor ab und bekommt ihr Geld
- dann kommen die Piraten von Flotsam Island und bringen Guybrush ins Gerichtsgebäude
- **dort wird er angeklagt in 4 Punkten**
- **Guybrush plädiert auf nicht schuldig und er verteidigt sich selber**
- er bekommt die Unterlagen, in denen steht weswegen er angeklagt wird
- Guybrush kann sich im Gerichtssaal umsehen, aber er kann mit niemandem reden, außer mit dem Richter
- **mit dem Richter sprechen und die Zeugin Krabbs in den Zeugenstand rufen**
- Guybrush merkt schnell das er so nicht weiter kommt
- **er bekommt eine Zeichnung von der Verbrennung auf dem Bein**
- **wieder mit dem Richter sprechen und eine Unterbrechung beantragen**
- er kommt ins Gefängnis

### **Flotsam Island / Gefängnis:**

- die Stange ansehen
- die lockere Stange ansehen
- **den brüchigen Gipsputz ansehen**
- **die Hakenhand mit dem Putz benutzen**
- **mit Hardtack sprechen und nach Brot und Wasser fragen**
- Hardtack geht weg
- **jetzt die Hakenhand mit dem Putz benutzen**
- **dahinter ist eine Stahlwand**
- Hardtack kommt wieder

- **mit ihm sprechen (möchte mit Verteidiger sprechen)**
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- dann kommt Guybrush (als sein eigener Anwalt) aus dem Gefängnis
- nun kann er sich überall umsehen

## **Flotsam Island:**

- in der Gefängniszelle rechts ist D`Oro
- **mit ihm sprechen**
- **Guybrush bietet ihm ein ein cooles Glasauge zu besorgen wenn er die Anschuldigung gegen ihn fallen lässt**
- weiter nach rechts gehen
- dort ist Stan
- das Schild ansehen und den nassen Teppich
- **mit Stan sprechen**
- über alle Themen sprechen und auch nach dem Spielzeug fragen
- ein Spielzeug ist eine Magnettafel, aber die funktioniert nicht und Stan wirft sie weg
- **nach dem Gespräch das Spielzeug aufheben und mitnehmen**
- zum Club 41 gehen
- man kommt jetzt ohne Karte in den Club

## **Flotsam Island / Club 41:**

- an der Bar ist Morgan
- **das Schild mit den Drinks ansehen**
- Guybrush bekommt 6 Vulkan Drinks
- 5 Becher trinkt er aus und einen hebt er sich noch auf
- er hat nun 5 leere Becher
- **mit dem Barmann (Richter) sprechen**
- Guybrush bekommt auch noch einen Grog
- **die Dartscheibe ansehen und das Bild vom Dschungelmonster**
- **mit Morgan sprechen**
- das Büffet ansehen
- die Schädelkerze ansehen
- auf dem Kronleuchter an der Decke liegt ein Sack Zucker
- auf dem Boden bei der Schädelkerze ist eine Wachspfütze
- **einen leeren Becher mit dem Wachs benutzen**
- den Club verlassen

## **Flotsam Island / Strand:**

- bei der Lampe vor dem Club 41 läuft Öl runter
- es ist Seekuhöl

- **einen leeren Becher mit dem Seekuhöl benutzen**
- nach links gehen zum Glasbläser
- an die Tür klopfen
- **mit dem Glasbläser sprechen und nach einem Glasauge fragen**
- Guybrush bekommt ein Glasauge (wenn man es einem lebenden Wesen vor die Augen hält, dann nimmt das Glasauge die Farbe der Augen des Wesens an)
- **nach dem Gespräch die beinförmige Lampe ansehen**
- **die Pfütze ansehen (ist flüssiges Glas)**
- **einen leeren Becher mit dem flüssigen Glas benutzen**
- **den Becher mit dem Seekuhöl mit der beinförmigen Lampe benutzen**
- **das Bein ist ruiniert und Guybrush darf es mitnehmen**
- zum Haus des Doktors gehen
- da steht ein Käfig mit dem Affen drin
- **mit der Hakenhand den Käfig öffnen und schon ist der Affe im Inventar**
- die sickende Flüssigkeit ansehen
- **einen leeren Becher mit der Flüssigkeit benutzen**
- weiter nach links gehen zu Hemlock und der Katze
- die Katze ansehen und den Futternapf
- das Spielzeug im Inventar mit der Lupe ansehen
- es gibt Eisenspäne ab
- **das Spielzeug das Eisenspäne abgibt mit dem Futternapf der Katze benutzen**
- **mit Hemlock sprechen**
- ganz nach links gehen
- die Schmierfettpfütze ansehen
- **einen leeren Becher mit der Schmierfettpfütze benutzen**
- **im Inventar die ätzende rote Flüssigkeit mit der Beinlampe benutzen**
- **dann das blaue Wachs mit der Beinlampe benutzen**
- jetzt ist ein lila Totenkopf auf dem Bein zu sehen, genau wie auf der Zeichnung
- zum Gerichtsgebäude gehen und mit Hardtack sprechen und sagen er will ins Gericht

## **Flotsam Island / Gericht:**

- **mit dem Richter sprechen und Guybrush als Zeugen aufrufen**
- mit Guybrush sprechen
- der Richter rastet aus
- **das Glasauge mit dem Richter benutzen**
- jetzt funkelt es
- **mit Richter sprechen wegen Unterbrechung**
- Guybrush kommt ins Gefängnis
- **mit Hardtack sprechen wegen Anwalt** und Guybrush ist draußen
- **zu D`Oro gehen und ihm das Glasauge geben**
- **Guybrush bekommt eine Karte von D`Oro**
- **mit Hardtack sprechen und sagen er will wieder ins Gericht**
- **jetzt kann Guybrush D`Oro als Zeugen aufrufen**
- **die Karte mit D`Oro benutzen**

- die Anklage wird fallen gelassen
- **dann die Bootsfrau in den Zeugenstand rufen**
- **die Beinlampe mit der Bootsfrau benutzen**
- die Anklage wird fallen gelassen
- **nun Hemlock als Zeugen aufrufen**
- **den Affen mit der Katze benutzen** (der Affe zieht die Katze an)
- die Anklage wird fallen gelassen
- **Hardtack als Zeugen aufrufen**
- **mit ihm sprechen und ihm 3x sagen das er lügt**
- die Anklage wird auch fallen gelassen
- eigentlich wäre nun alles in Ordnung, aber der Richter findet plötzlich noch einen Anklagepunkt
- **Guybrush soll schuld sein an den Pocken**
- **Guybrush sagt er ist unschuldig und er sagt das die Pocken nicht seine Schuld sind**
- dann taucht Elaine auf
- Guybrush landet im Gefängnis und Hardtack soll Elaine eine Voodoo Vorladung bringen
- das klappt aber nicht und deshalb lässt Hardtack Guybrush aus dem Gefängnis, damit er die Vorladung selber überbringt
- in den Club 41 gehen

### **Flotsam Island / Club 41:**

- Elaine und Morgan kämpfen gegeneinander
- die Bootsfrau sitzt an einem Tisch
- **die Papierstreifen vom Tisch nehmen**
- es ist ein Rezept für einen Drink
- **mit der Bootsfrau sprechen bis sie Guybrush eine Ohrfeige gibt**
- das gefällt Elaine und Morgan gar nicht und schon kommen sie zum Tisch der Bootsfrau
- die flüchtet
- der Sack mit Zucker fällt auch herunter
- **den Sack mit Zucker nehmen**
- **zum Barkeeper gehen**
- **nach einem Drink fragen**
- da kommen die beiden Damen wieder auf den Tresen
- die Bootsfrau kommt auch wieder
- zur Toilette gehen
- hier ist eine eklige Pfütze
- **die Pfütze ansehen**
- Guybrush tritt in die Pfütze und hat an seinem Schuh einen Zettel kleben
- **den Zettel vom Schuh abnehmen**
- es ist ein Rezept für einen Drink
- **zur Bootsfrau gehen und mit ihr reden bis es eine Ohrfeige gibt**
- **dann zum Barkeeper gehen und eine Tuna Colada bestellen**
- der Drink dauert etwas länger
- **die Vorladung mit der Dartscheibe benutzen**

- dann kommt der Drink und auch die beiden Damen kommen wieder
- **mit Elaine sprechen bis sie mit ihrem Schwert die Vorladung aufspielt**
- dann geht es automatisch ins Gericht

### **Flotsam Island / Gericht:**

- Elaine steht im Zeugenstand
- **mit ihr sprechen**
- **dann sagen er braucht einen Moment**
- **den Schwamm nehmen**
- leider funktioniert der Schwamm nicht mehr
- da taucht LeChuck auf und sagt das er Schuld ist und das die Voodoo Lady schuldig ist wie aus ihrem Tagebuch hervorgeht
- LeChuck und die Voodoo Lady landen im Gefängnis
- Elaine verschwindet einfach

### **Flotsam Island:**

- **mit der Voodoo Lady in der Gefängniszelle sprechen**
- sie sagt das der Schwamm erst wachsen muss und das er dafür ein 6-Gang-Menü braucht
- er bekommt eine Karte vom Dschungel
- den oberen und den unteren Falz anklicken
- dann ist auf dem Zettel ein Rezept zu sehen
- es gibt die Symbole Auge, Nase, Mund, Hirn, Hand und Ohr (die sechs Sinne)
- klickt man ein Symbol an, dann erhält man das jeweilige Rezept für die Gänge 1 bis 6
  1. **Gang (Auge): Serviette binden, die die Blicke weckt. Ein fetziger Stoff, grell und bunt gescheckt.**
  2. **Gang (Nase): Als Vorspeise wird Dschungelfleisch gereicht, das riecht wie Füße die nie geseift.**
  3. **Gang (Mund): Vor dem Hauptgang reinige den Gaumen. Der Geschmack muss einen umhauen.**
  4. **Gang (Hirn): Der Hauptgang wird nicht ohne Aufregung gehen. Nutze die Karte um den sechsten Sinn zu sehen.**
  5. **Gang (Hand): Frisch geschwollen ein Nachtisch ganz fein. Eine Berührung so scharf wie eine Pein**
  6. **Gang (Ohr): Das Mahl beendet ein befreiender Schrei und ein lauter Rülps sei auch dabei.**
- die Ecken anklicken und es gibt wieder eine Karte vom Dschungel mit drei verschiedenfarbigen Säulen
- **mit LeChuck sprechen**
- **dann mit Stan sprechen**

- in den Club 41 gehen
- dort ist eine Peperoni hinter Glas auf dem Tresen
- **das Schild ansehen**
- **mit dem Barkeeper sprechen** (fragen wegen Wettbewerb mit Peperoni)
- wer es schafft die Peperoni 11 Sekunden an der Zunge zu lassen, der gewinnt die Peperoni
- Guybrush sagt er möchte am Wettbewerb teilnehmen
- das Glas über der Peperoni verschwindet
- die Peperoni nehmen
- das geht nicht gut
- wieder mit Barkeeper sprechen wegen Wettbewerb
- dann die Peperoni mit der Hakenhand nehmen
- diesmal klappt es schon länger
- den Club verlassen
- in Richtung Haus vom Doktor gehen
- der kommt gerade Guybrush entgegen gestürmt und verschwindet im Dschungel
- in das Haus vom Doktor gehen

### **Flotsam Island / Haus vom Doktor:**

- Morgan liegt auf dem Boden
- sie hat das Schwert in ihrem Bauch und stirbt
- **die Vitrine mit den Motten ansehen**
- **das Gefäß ansehen** (sind tote Glühwürmchen drin)
- das Bild an der Wand und den Projektor ansehen
- die Tür zum Hinterzimmer ist abgeschlossen
- **die Hakenhand mit der Tür benutzen**
- **in das Hinterzimmer gehen**
- **Guybrush bringt einen Sack mit abgetrennten Beinen mit**
- das Haus verlassen
- **nach links gehen und mit Hemlock sprechen**
- der sagt das Elaine in den Dschungel gegangen ist

### **Flotsam Island / Dschungel:**

- in den Dschungel gehen
- zur gruseligen Hütte gehen
- die ist aber weg
- dafür fliegen hier Motten herum
- **die Beinlampe mit den Motten benutzen**
- im Dschungel findet man den Altar, den Wunschbrunnen, den Kalender und drei Götterstatuen hinter Glas, sowie die Windmaschine
- Elaine und der Doktor rennen auch im Dschungel herum
- beim Skelett liegt ein Zettel mit einem Tagebucheintrag
- **den Tagebucheintrag lesen**

- zum Brunnen gehen
- **den Zucker mit dem Brunnen benutzen**
- dann kommen die Glühwürmchen
- **ein Bein aus dem Sack mit dem Brunnen benutzen**
- **dann zum Altar gehen**
- **das Bein auf den Altar legen**
- einmal kurz nach rechts gehen und wieder zurück
- das Bein ist weg
- **den Glühwürmchen folgen bis zum Brunnen und von dort zum Kalender**
- **rechts steht dann „Geheimweg“**
- **den Geheimweg nehmen**
- Guybrush findet das Dschungelbiest
- es ist eine fleischfressende Pflanze
- **die Beinlampe mit dem Dschungelbiest benutzen**
- **dann die Löwenpfote aus dem Dschungelbiest nehmen**
- das Dschungelbiest verschwindet
- Guybrush nimmt die Beinlampe wieder mit
- zurück zum Dock gehen

## **Flotsam Island:**

- **die Beinlampe mit den Motten mit Stan benutzen**
- die Motten fliegen zum Schild von Stan
- **mit Stan sprechen und nach der LeChuck Puppe fragen**
- die leuchtet hell und die Motten kommen sofort
- dann fressen sie die Jacke von Stan und der muss sich eine neue Jacke holen
- **die Reste von Stans Jacke nehmen**
- zum Haus vom Doktor gehen
- Morgan ist weg
- dort den Helm an der Decke ansehen
- **den Helm benutzen und den Knopf links drücken**
- **die Zunge von Guybrush wird taub**
- in den Club 41 gehen
- die betäubte Zunge hält nur eine Weile an und man kann in der Zeit nicht sprechen
- wenn die Peperoni noch unter Glas ist, dann mit dem Barkeeper sprechen (Guybrush zeigt auf die Peperoni)
- **die Hakenhand mit der Peperoni benutzen**
- **diesmal klappt es und Guybrush hat die Peperoni**
- jetzt hat Guybrush schon einige Zutaten für das Menü
- für Gang 1 den Stoff von der Jacke, für Gang 2 die Löwenpfote und für Gang3 die Peperoni
- **im Inventar den Schwamm erst mit dem Stoff, dann mit der Löwenpfote und dann mit der Peperoni kombinieren**
- jetzt geht es wieder in den Dschungel

## Flotsam Island / Dschungel:

- zum Altar gehen
- **von hier 2x nach rechts gehen**
- **da ist die Götterstatue mit dem lila Licht**
- **dann nach unten gehen**
- **hier ist die Götterstatue mit dem grünen Licht**
- **nach oben gehen**
- **hier ist die Götterstatue mit dem roten Licht**
- **dann die Karte im Inventar mit der Lupe benutzen**
- **die Karte auseinanderfalten und dann die rechte Maustaste drücken**
- Guybrush sagt er sollte die Karte ordentlich falten
- es gibt ein Grollen
- nach links gehen
- **hier steht jetzt eine Truhe auf dem Weg**
- **die Hakenhand mit der Truhe benutzen**
- in der Truhe sind Tarotkarten
- **die Tarotkarten nehmen und im Inventar mit dem Schwamm kombinieren**
- nun fehlen noch die Menüpunkt 5 und 6
- zurück zum Dock

## Flotsam Island / Club 41:

- in den Club gehen
- **den Teppich ansehen, der vor dem Ausgang liegt**
- **den Schwamm in die Hand nehmen und zum Ausgang gehen**
- Guybrush bekommt eine Stromladung ab
- wieder in den Club gehen
- **der Teppich ist jetzt statisch aufgeladen**
- **wieder die Bar verlassen**
- Guybrush bekommt einen Schlag das er die Treppe herunter fällt
- **der Schwamm wurde auch aufgeladen** (das war das Dessert)
- nun fehlt noch der laute Rülpsen

## Flotsam Island / Dschungel:

- der Doktor ist am Windsteuerungsgerät
- Elaine kommt auch dorthin
- sie bleibt in einer Muschel hängen
- auch Guybrush hängt in einer Muschel fest
- der Doktor hat die Hand von Guybrush auf seinem Kopf auf einem Turban
- **den Schwamm mit dem Windsteuerungsgerät benutzen**
- der Schwamm prallt ab und landet in der Hand von Guybrush auf dem Kopf des Doktors

- **den Zucker mit dem Wassereimer neben Guybrush benutzen**
- die Glühwürmchen kommen
- **die Peperoni mit dem Doktor benutzen**
- der taucht seinen Kopf in den Wassereimer
- nun schwirren die Glühwürmchen um den Doktor
- **mit dem Doktor sprechen und ihm sagen das er Elaines Schwert niemals entkommen wird**
- Elaine startet wieder einen Angriff
- die Motten stürzen sich auf den Doktor und lösen den Turban auf
- die Hand und der Schwamm fallen herunter
- die Hand krabbelt in das Windsteuerungsgerät
- der Doktor stürzt hinterher
- **den Schwamm nehmen und mit dem Windsteuerungsgerät benutzen**
- der Schwamm wird nun riesig groß und saugt die Pockenwolke auf
- LeChuck taucht auf und befreit Guybrush und Elaine aus den Muschelfallen
- dann holt er sich die Pocken aus dem Schwamm und ist wieder der alte LeChuck
- er tötet Guybrush

## **Episode 5: Rise of the Pirate God**

### **Friedhof:**

- den Grabstein, die Erde und den Hund ansehen
- **die Erde 2x anklicken und Guybrush steigt aus dem Grab**
- im Inventar hat Guybrush etwas Erde und einen seidenen Faden (an dem sein Leben hängt)
- den Grogautomaten ansehen
- das Wasser und das Boot ansehen
- **mit dem Fährmann sprechen**
- Guybrush braucht 2 Münzen für den Fährmann
- die Drehkreuze und den Trinkgeldbecher ansehen
- sobald Guybrush versucht Geld aus dem Trinkgeldbecher zu nehmen, meldet sich der Fährmann und Guybrush kann kein Geld nehmen
- **die Erde mit dem Boot benutzen**
- der Fährmann muss nun das Boot putzen
- **einen Geldschein aus dem Trinkgeldbecher nehmen**
- **den Geldschein mit dem Grogautomaten benutzen und auf Wechselgeld (Change) klicken**
- nun hat Guybrush 2 Münzen
- **die Münzen dem Fährmann geben**
- der fährt Guybrush bis zur Kreuzung

## Kreuzung:

- hier ist Galeb
- er macht ein Erinnerungsfoto
- Guybrush hat aber kein Geld für das Foto
- **mit Galeb sprechen**
- ins Boot steigen
- es erscheint eine Karte
- hier kann man auswählen wohin man fahren möchte

## Diebesversteck:

- Guybrush sieht sich um
- alles ansehen und auch den Grabstein ansehen
- beim Grabstein hängt eine Socke
- **die Socke nehmen** (sie ist von LeChuck)
- mit dem Dieb sprechen
- sagen das jemand hinter ihm steht
- einen Sextanten nehmen, während sich der Dieb umdreht
- der Dieb bringt Guybrush zum Boot
- später sieht man dann im Inventar das der Sextant wieder weg ist

## Schatzsuche:

- hier sind viele Kreuze auf dem Boden
- **mit dem Schatzsucher sprechen**
- fragen ob er zeigen kann wie man einen Schatz sucht
- **während der Schatzsucher einen Schatz ausgräbt nimmt sich Guybrush den juwelengeschmückten Anker**
- die Kreuze ansehen und Guybrush versucht auch einen Schatz auszugraben
- es fliegen kleine Minipapageien heraus und die setzen sich dann auf ein Schild
- das Schild ansehen
- **den Schädel und die Knochen am Schild ansehen**
- ein Knochen fällt herunter
- **den Knochen nehmen**
- die Papageien verschwinden immer wenn man zu nah an das Schild kommt
- Guybrush kann aber immer wieder Papageien ausbuddeln
- das Boot benutzen

## Friedhof:

- **den Trinkgeldbecher nehmen**

- **das Geld mit dem Grogautomaten benutzen und einen normalen Grog auswählen**
- zu den Gräbern gehen
- **den Knochen mit dem Hund benutzen**
- Guybrush steckt den Hund ein
- das Boot benutzen

### **Kreuzung:**

- **Galeb Geld geben für das Erinnerungsfoto**
- Guybrush bekommt das Foto
- das Boot benutzen

### **Schwertkampf:**

- dem Weg folgen und die Treppe nach oben gehen
- dann geht es am Mast nach oben
- hier oben sind Morgan und ein Schwertkämpfer ohne Kopf
- **mit Morgan sprechen**
- **das Geisterschwert aus dem Kopf ziehen**
- **dann das Schwert Morgan geben**
- jetzt gibt es einen Schwertkampf zwischen dem Schwertkämpfer, Morgan und Guybrush
- Guybrush muss die richtigen Antworten geben und sie müssen sowohl auf den Kommentar des Schwertkämpfers als auch auf den Kommentar von Morgan passen
- hier die Kommentar von Morgan (der Schwertkämpfer gibt auch immer einen Kommentar dazu)

**Führe Schwert wie ein kleiner dummer Junge.**

**Antwort: Glaub mir du bist Weib durch und durch.**

**Mein Traum war es mal die größte Piratenjägerin aller Zeiten zu werden.**

**Antwort: Ich wette das denken die Leute über dich auch.**

**Ich kann kaum mein Schwert erheben.**

**Antwort: Du bist doch stärker als ich.**

**Meine Laufbahn als Piratenjägerin war in etwa so von Erfolg gekrönt wie meine Karriere als Marathonläuferin.**

**Antwort: So schnell kannst du laufen ?**

**Ich war mal beim größten Schwertkämpfer der Karibik in der Lehre.**

**Antwort: Er muss dir alles beigebracht haben.**

**Auf einer Skala von 1 bis 10 wie fies bin ich.**

**Antwort: Minus 1, wenn überhaupt.**

- wenn Guybrush gewonnen hat, dann ersticht Morgan den Schwertkämpfer
- der kann nun endlich gehen und Morgan ist die neue Wächterin
- **mit Morgan sprechen**
- das Boot benutzen

### **Schatzsuche:**

- **im Inventar die Socke mit dem Hund benutzen**
- **dann den Hund mit den Kreuzen benutzen**
- der Hund verschwindet
- das Boot benutzen

### **Kreuzung:**

- der Hund bellt bei Galeb
- mit Galeb sprechen
- **die Socke von LeChuck mit Galeb benutzen**
- der geht ein Stück zur Seite
- der Hund kann nun den Schatz ausgraben
- die Truhe ist verschlossen
- **Guybrush nimmt die Truhe mit**
- das Boot benutzen

### **Diebesversteck:**

- **die Truhe dem Dieb geben**
- der sagt er kann sie öffnen
- dann meint er sie wäre leer, aber Guybrush sieht wie der Dieb eine Schriftrolle auf den Haufen mit den Schriftrollen wirft
- **mit dem Dieb sprechen** (hinter dir ...)
- der Dieb dreht sich um
- **jetzt den Hund mit dem Stapel Schriftrollen benutzen**
- der Hund findet die Schriftrolle
- **einen Sextanten nehmen**
- Guybrush ist wieder im Boot

### **Schatzsuche:**

- der Hund ist hier
- **den Hund mit den Kreuzen benutzen und er buddelt die Schriftrolle aus**
- lesen was auf der Schriftrolle steht

## **Schwertkampf:**

- mit Morgan sprechen
- Guybrush sagt das er einige Dinge braucht und ein Opfer
- Morgan sagt er soll erst die Dinge besorgen und dann überlegen sie was wegen dem Opfer

## **Kreuzung:**

- zum Mittelpunkt gehen
- den Anker, den Hund und den Grog mit dem Mittelpunkt benutzen
- nun fehlt noch das Opfer
- das Boot benutzen

## **Schwertkampf:**

- mit Morgan sprechen wegen dem Opfer
- sie sagt sie hat eine Idee

## **Kreuzung:**

- Morgan und Guybrush stehen am Mittelpunkt
- Morgan wirf ihren Ruf, der ihr vorseilt in die Mitte
- es gibt eine Zwischensequenz

## **Schiff von LeChuck:**

- LeChuck hat den Schwamm mit dem Riss benutzt und nun hat er unendlich viel Macht
- Elaine wird seine Braut
- Guybrush versucht das Schwert aus dem Mast zu ziehen, aber als Geist kann er keine Gegenstände nehmen
- Elaine bespritzt ihn mit Malzbier und Guybrush landet wieder an der Kreuzung
- Morgan spricht mit Guybrush
- sie sagt er braucht das Medaillon der Voodoo Lady und seinen Körper
- das Boot benutzen

## **Friedhof:**

- mit Galeb sprechen, der jetzt hier steht

- hier gibt es auch einen Riss
- durch den Riss gehen

## **Floß von Winslow:**

- Guybrush landet auf einem Floß
- Winslow ist auf dem Floß
- **mit Winslow sprechen**
- auf dem Floß sitzt ein hypnotisierter Affe
- **in den Ozean springen**
- Guybrush taucht ab
- das Medaillon hängt an einer Alge
- nach rechts gehen zur Höhle
- in der Höhle versteckt sich Anemone vor LeChuck
- mit ihr sprechen
- fragen für was sie die Höhle verlassen würde
- **die große offene Muschel ansehen**
- sie schließt sich
- geht Guybrush einen Schritt zur Seite oder sieht sich die Muscheln dahinter an, dann öffnet sich die Muschel und eine Luftblase steigt auf
- wieder zurück auf das Floß
- **mit Winslow sprechen wegen Anemone**
- der schreibt einen Liebesbrief und wirft ihn an einem Stein ins Wasser
- wieder ins Wasser springen und zur Höhle gehen
- **mit Anemone sprechen**
- sie holt sich den Liebesbrief und verschwindet wieder in der Höhle
- dabei gibt es Wellen und die Algen bewegen sich
- **Guybrush muss nun die Muschel schließen und dann öffnen wenn das Medaillon über der Muschel ist, so das die Luftblase aus der Muschel, das Medaillon nach oben treibt**
- dort findet es Winslow
- wieder nach oben auf das Floß
- **mit Winslow sprechen wegen dem Medaillon**
- er hängt es an den Mast
- durch den Riss gehen

## **Friedhof:**

- das Boot benutzen

## **Schatzsuche:**

- hier durch den Riss gehen

## Dschungel:

- Guybrush landet im Dschungel
- hier sitzt ein Affe
- es gibt eine tote Möwe und eine Feder von der Möwe
- eine Truhe steht da, aber Guybrush kann nicht sehen was in der Truhe ist
- durch den Riss zurück

## Schatzsuche:

- das Boot benutzen

## Schwertkampf:

- hier kommen viele Krabben an
- es ist die Voodoo Lady
- sie spricht mit Guybrush
- er braucht seinen Körper und er braucht Seelenkaugummi, den die Voodoo Lady in der Gefängniszelle gelassen hat
- durch den Riss gehen
- Guybrush landet im Club 41

## Club 41:

- **mit dem Barkeeper sprechen und mit Bugeye**
- der Körper von Guybrush ist auch hier
- es hängt eine Dartscheibe an seinem Körper und der Barkeeper schießt darauf
- durch den Riss wieder zurück
- dann das Boot benutzen und zum Friedhof fahren
- dort durch den Riss gehen
- Guybrush landet auf dem Floß

## Floß von Winslow:

- **mit Winslow sprechen** (er soll Knopf auf dem Medaillon drücken)
- es tut sich nichts
- **das Geisterfoto von Guybrush mit dem Medaillon benutzen**
- **noch mal mit Winslow sprechen (Knopf drücken)**
- jetzt landet Guybrush in seinem Körper im Club 41
- **Guybrush sagt das er sich ergibt und er landet im Gefängnis**

## Gefängnis:

- Guybrush bleibt immer nur eine gewisse Zeit bevor er wieder als Geist auf dem Floß landet
- **den losen Ziegelstein ansehen**
- dahinter ist das Tagebuch von Bugeye
- **das Tagebuch lesen**
- in der Nachbarzelle gibt es einen Becher, ein Poster und jede Menge Kaugummi
- Guybrush landet wieder auf dem Floß
- von dort durch den Riss zum Friedhof und mit dem Boot zum Schwertkampf und dann durch den Riss

## Club 41:

- **mit Bugeye sprechen und fragen wie er aus der Seekuh entkommen ist**
- der will nicht darüber sprechen
- **Guybrush sagt er weiß wie er entkommen ist (bist auf der Zunge raus und auf einem Meermenschen geritten)**
- **dann die folgende Grimasse machen: stinkend, frisiert, Fiesling**
- Bugeye schlägt zu, aber er trifft den Barkeeper und fliegt ins Gefängnis
- durch den Riss gehen, das Boot benutzen und zum Friedhof fahren
- dort durch den Riss gehen und auf das Floß
- **mit Winslow sprechen damit er den Knopf drückt**
- dann landet Guybrush wieder in seinem Körper im Club 41
- **er sagt er ergibt sich und er landet im Gefängnis, aber diesmal in der anderen Zelle**

## Gefängnis:

- **den Becher nehmen**
- **die Kaugummis probieren**
- **dann den großen Kaugummi an der Decke probieren**
- **das Poster von der Wand nehmen**
- dahinter ist ein Fluchttunnel
- **durch den Fluchttunnel gehen und Guybrush landet wieder auf dem Floß**
- durch den Riss gehen, das Boot benutzen und zum Schwertkampf fahren
- dort durch den Riss gehen
- lande wieder auf dem Floß
- diesmal nur durch den Riss gehen als Geist

## Club 41:

- **mit dem Barkeeper sprechen**
- **eine Grimasse machen** (egal welche)

- **der Barkeeper erschreckt sich und schießt einen Pfeil auf ein Malzbierfass**
- **aus dem läuft nun Malzbier aus und direkt in den Becher den der Körper von Guybrush in der Hand hält**
- zurück durch den Riss und mit dem Boot zum Friedhof
- hier durch den Riss und auf das Floß
- **mit Winslow sprechen damit er den Knopf drückt**
- Guybrush landet wieder in seinem Körper im Club 41
- **er sagt das er sich ergibt und er landet wieder im Gefängnis**

### **Gefängnis:**

- **das Malzbier mit dem Kaugummi benutzen**
- **Guybrush isst den Kaugummi und bleibt nun in seinem Körper**
- durch den Fluchttunnel gehen
- Guybrush landet auf dem Schiff von LeChuck

### **Schiff von LeChuck:**

- Guybrush kann das Schwert von LeChuck immer noch nicht nehmen
- es hat zu viel Voodoo in sich
- **Guybrush kommt auf die Idee das der Schwamm wieder verkleinert werden muss**
- dafür braucht er ein Rezept
- Guybrush fliegt durch den Riss und landet auf der Kreuzung
- das Boot benutzen und zum Friedhof fahren

### **Friedhof:**

- **mit Galeb sprechen**
- fragen ob er einen Zauber umkehren kann
- **Guybrush bekommt das Rezept Schonkost der Sinne zum Abnehmen**
- er braucht wieder mehrere Dinge
- durch den Riss gehen

### **Floß von Winslow:**

- **das Deo nehmen**
- ins Wasser springen
- **das Fischnetz nehmen**
- wieder auf das Floß
- durch den Riss gehen
- das Boot benutzen

## Schatzsuche:

- die Kreuze ansehen und Guybrush buddelt die Papageien aus
- vorsichtig in Richtung Schild gehen
- das Fischnetz mit den Papageien benutzen
- dann die Papageien mit dem Trinkgeldbecher benutzen (sonst fliegen sie weg)
- durch den Riss gehen

## Dschungel:

- die tote Möwe spricht mit Guybrush
- es ist die Voodoo Lady
- die Feder nehmen
- mit der Hakenhand die Truhe öffnen
- die Gürtelschnalle von LeChuck aus der Truhe nehmen
- durch den Riss gehen
- mit dem Boot zum Schwertkampf und dort durch den Riss

## Club 41:

- die Augenbinde nehmen
- LeChuck taucht auf und befördert Guybrush durch den Riss
- mit dem Boot zum Diebesversteck

## Diebesversteck:

- dem Dieb die Gürtelschnalle zeigen
- dann das Geheimnis nehmen
- der Dieb hat die Gürtelschnalle geklaut
- das Boot benutzen

## Schwertkampf:

- durch den Riss gehen

## Club 41:

- Guybrush lässt sich ins Gefängnis werfen (mit Barkeeper sprechen)

- **den Kaugummi von der Decke nehmen**
- durch den Fluchttunnel zum Club 41 gehen und dort durch den Riss
- mit dem Boot zur Kreuzung

### **Kreuzung:**

- folgende Gegenstände mit der Mitte der Kreuzung benutzen:

**Augenbinde, Papageien, Feder, Geheimnis, Deo und Kaugummi**

- der Schwamm schrumpft und Guybrush landet auf dem Schiff

### **Schiff von LeChuck:**

- Elaine ist wieder normal
- die Meermenschen greifen an, aber ohne Erfolg
- Elaine versucht das Schwert mit LeChuck zu benutzen, aber es reicht nicht
- LeChuck kommt durch den Riss und Morgan versucht mit dem Schwert auf LeChuck einzustechen, aber auch das bringt nichts
- LeChuck muss gleichzeitig in beiden Welten getötet werden
- **Guybrush landet im Krähenest**
- LeChuck taucht immer auf und wirft Guybrush immer wieder an einen Ort auf dem Schiff
- **Guybrush benutzt im Krähenest die Hakenhand mit dem Segel**
- er landet bei einem verschlossenen Gitter, hinter dem Fässer sind
- **mit Elaine sprechen und sagen sie soll LeChuck angreifen**
- dann kommt LeChuck und lässt Guybrush Kiel holen
- da Elaine angreift bleibt Guybrush bei den Skeletten unten am Schiff kurz hängen
- **die Schlüssel nehmen**
- dann kommt er wieder hoch
- LeChuck wirft Guybrush durch die Kajütentür und die geht kaputt
- Guybrush muss warten bis er wieder im Krähenest ist
- **dann die Hakenhand mit der Leine benutzen**
- er landet oberhalb einer Kanone
- **die Kanone ansehen**
- **wenn Guybrush wieder bei den Fässern ist, dann benutzt er den Schlüssel mit dem Gitter und die Fässer rollen raus**
- er muss Elaine sagen das er versucht LeChuck durch den Riss zu locken
- **sobald Guybrush an der richtigen Stelle ist, muss er die kaputte Tür auf das Fass legen**
- wenn er wieder im Krähenest ist, dann die Hakenhand mit der Leine benutzen, damit er oberhalb von der Kanone ankommt
- LeChuck wirft ihn wieder an Deck
- **dann Elaine sagen sie soll die Kanone abfeuern**
- **dann auf die Wippe steigen** (die kaputte Tür auf dem Fass ansehen und Guybrush sagt es ist eine Wippe und dann stellt er sich auf die Wippe)

- wenn Guybrush auf der Wippe steht und LeChuck ankommt, wird er in die Kanone geschossen
- er landet bei der Kreuzung
- LeChuck kommt hinterher
- Elaine und Morgan benutzen ihre Schwerter
- **Guybrush muss den seidenen Faden seines Lebens mit dem Riss benutzen**
- jetzt ist er allein an der Kreuzung
- **den Ring von Elaine mit dem Mittelpunkt benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz und dann der Abspann (unbedingt bis zum Ende ansehen)

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 25.02.2014

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>