

Monkey Island 2 LeChuck's Revenge Komplettlösung

Die Komplettlösung ist für den „schweren“ Modus.

Teil I - Das Largo Embargo

Mal schön nach Links über die Brücke gehen, und schon sind wir sind pleite.

Dann die Schaufel rechts vom Schild nehmen, und dann nach rechts zur Inselansicht. Rechts zum Sumpf gehen. In den Sarg steigen und nach rechts rudern. Mit der Voodoo Lady reden: 2/2/2/2. Jetzt haben wir die Einkaufsliste, damit ab in den Sarg und zurück zur Insel und nach Woodtick gehen.

Ganz nach links in die Wäscherei laufen. Links den Eimer nehmen: 1. Zum Sumpf gehen und den Eimer mit dem Sumpfwasser füllen. Zurück nach Woodtick laufen und beim ersten Schiff nach Links über das Fenster in die Küche steigen. Das Messer vom Tisch nehmen. Durch das Fenster raus und den zweiten Steg nach links in das Hotel gehen. Mit dem Messer den kleinen Alligator befreien. Die Tür hinten öffnen und Largos Zimmer betreten. Links das Toupee nehmen. Die Türe schliessen und den Schlammeimer auf die Tür Kante stellen und sich hinter der Garderobe verstecken.

Jetzt die Wäscherei besuchen und nach der Szene zurück in Largos Zimmer gehen. Die Tür schliessen und den Wäschereizettel von der Türrückseite nehmen. Diesen in der Wäscherei bei Mad Marty abgeben.

In Woodtick die zweite Tür nach Hinten zu Wally gehen. Papier vom Stapel nehmen. Wally legt regelmässig sein Monokel auf den Tisch. Sobald er es auf den Tisch legt, nehmen wir es. Nach draussen gehen und durch die Luke beim ersten Schiff in die Bar gehen. Mit dem Barkeeper reden: 1. Mit dem Papier die Spucke von der Wand entfernen. Über die Insel Karte zum Friedhof gehen. Hinten auf dem Hügel beim ersten Grab mit der Schaufel einen Knochen ausgraben.

Zur Voodoo Lady gehen, mit ihr reden und die Zutaten geben: 2/1/1/1/1. Mit der Voodoo Puppe in das Hotel in Largos Zimmer gehen. Die Voodoo Puppe mit den Nadeln benutzen. Anschliessend im Gespräch mit der Voodoo Lady: 1.

Links in der Voodoo Hütte den Faden neben dem Schädel mitnehmen. Im Hotel die Käsereste aus dem Napf des kleinen Alligators holen. Beim Strand beim Baum den Stock mitnehmen. Mit diesen Dingen zu Wäscherei gehen. Die Schachtel am Boden öffnen. Den Stock mit der Schachtel verwenden. Den Faden mit dem Stock verbinden und die Käsereste in die Schachtel legen. Sich jetzt etwas von der Kiste entfernen und warten bis die Ratte den Käse frisst, sogleich am Faden ziehen. Die Kiste wieder öffnen und die Ratte rausnehmen. Bei der Bar durch das Fenster in die Küche gehen und die Ratte in den Topf auf dem Feuer werfen. Durch das Fenster raus und durch die Luke in die Bar gehen. Mit dem Barkeeper reden und die Suppe bestellen: 1/1. Ab durchs Fenster und unten links zur Halbinsel gehen. In das Hausboot laufen und Kapitän Dread das Monokel geben. Danach mit ihm reden: 1.

Teil II - Vier Kartenteile

Die Tüte Papageienfutter nehmen und mit dem Kapitän reden: 1. Nach Booty Island reisen.

Booty Island

Links in das erste Haus gehen und die gut polierte alte Säge, die gleich bei der Tür ist, kaufen: 1. Draussen etwas nach rechts gehen und mit Kapitän Kate reden um ein Flugblatt zu erhalten: 2/5. Hinten aufs Schiff gehen und nach Phatt Island reisen.

Phatt Island

Hier werden wir gleich mit einem Problem konfrontiert: 1/1/ 2/4/1/2/1. Im Gefängnis die Matratze öffnen und den Stock nehmen. Mit dem Stock einen links vom Skelett fischen. Dann den Knochen vom Boden aufnehmen und dem Hund geben. Den Schlüssel nehmen und damit die Zellentür öffnen. Im Regal beide Umschläge nehmen und auch öffnen. Nach draussen gehen und das Flugblatt von Kate auf unseres Abbild an die Wand kleben. Beim Hafen gibt es eine Bibliothek. In dieser den Leuchtturm öffnen und die Linse nehmen. Hinter uns ist ein Karteikasten. Folgende Bücher suchen: Voodoo - Das Voodoo Kochbuch, Schiffwracks - Berühmte Untergänge, und noch ein beliebiges Buch. Falls man "Big Whoop - Legende oder Realität" noch nicht bekommen hat, sollte man sich diesen Titel raussuchen. Zur Bibliothekarin gehen und mit ihr reden. Einen Ausweis ausstellen lassen: 2/1/2/1/1/1/4/3/Alle gemerkten Bücher geben lassen. Jetzt alle Bücher lesen, auch

das bereits erhaltene Buch von Big Whoop. Die Bibliothek verlassen und im Hafen nach hinten zum Weg, und über die Inselkarte zum Haus des Gouverneurs im unteren Inselbereich gehen. Die Tür zum Grundstück öffnen und dieses betreten. Die Haustür öffnen, hineingehen und mit der Wache reden: 1/2. Auf dem Bauch des Gouverneurs liegt ein Buch welches wir brauchen. Es mit dem Unnützen Buch aus der Bibliothek austauschen. Mit dem Schiff zurück nach Scabb Island reisen.

Scabb Island

In die Wäscherei gehen und mit der Säge das Holzbein des schlafenden Piraten zersägen. Die Wäscherei verlassen und zur ersten Tür bei der Brücke nach hinten hineingehen. Hammer und Nägel nehmen. Nach Booty Island reisen.

Booty Island

Rechts in Stans laden gehen. Mit ihm reden: 1. Sobald Stan im Sarg ist, den Hammer mit den Nägeln verwenden. Stan wird uns noch ein Taschentuch geben, dann nochmals den Hammer mit den Nägeln verwenden. Hinten an der Wand den Schlüssel nehmen. Mit dem Schiff auf Scabb Island reisen.

Scabb Island

Zum Friedhof gehen. Rechts befindet sich eine Gruft. Diese mit dem Schlüssel öffnen und betreten. Das Buch Aussprüche bekannter Piraten lesen. Rapp Scallions Zitat merken und den Sarg suchen, auf dem der Spruch steht. Diesen öffnen. Die Asche nehmen und zum Sumpf gehen. Die Hütte der Voodoo Lady betreten und links das Glas Asche-zu-Leben suchen. Wenn wir es nehmen spricht die Voodoo Lady uns an: 1. Zurück in die Gruft und die Asche-Zu-Leben mit Rapps Überresten verwenden: 1/3/1/4/2. Zum Strand gehen und die Hütte öffnen und betreten. Das Gas abschalten. Zurück zu Rapp und in nochmals beleben: 2. Nach Booty Island reisen.

Booty Island

Im Laden befindet sich ein Kartenstück. Das Kartenstück nehmen und mit dem Verkäufere reden: 1/1/1/1/3. Noch das Nebelhorn kaufen und nach Phatt Island reisen.

Phatt Island

Ins Gefängnis gehen und Kate befreien. Den Umschlag nehmen und öffnen. Nach Scabb Island reisen.

Scabb Island

In die Bar gehen und beim Barkeeper einen Grog bestellen: 1/1/1/ Folgende 2 Drinks bestellen: Dotterbarts Liebling und Blauwal Deluxe. Die beiden Drinks nun mischen, wir erhalten einen grünen Drink. Auf nach Booty Island.

Booty Island

Nach rechts zum Spuckwettbewerb gehen. Das Nebelhorn verwende. Wenn der Spuckmeister weg ist, ganz schnell die Fähnchen benutzen. Jetzt den Strohhalm mit dem grünen Drink verwende. Mit dem Spuckmeister reden und am Wettbewerb teilnehmen: 1/2. Jetzt auf die Schärpe der Zuschauerin achten. Wenn Sie im Wind weht, dann spucken: 4. Die Spuckplakette im Laden verkaufen: 1/1/1. Einen Blick in das Buch Berühmte Untergänge werfen und die Koordinaten merken. Mit Kate reden und ein Schiff chartern: 3/2/1. Jetzt auf der Karte die Koordinaten angeben. Auf See tauchen: 2. Den Affenkopf nehmen. Nach Links zum Anker gehen und daran ziehen. Jetzt im Laden den Affenkopf gegen die Karte tauschen. Nach Phatt Island gehen.

Phatt Island

Beim Pier in die Gasse gehen. Wenn das Glückspiel beendet ist, dem Typ in die andere Gasse folgen. Wir sehen dem Geschehen zu. Wenn der Spieler gegangen ist, versuchen wir es nun selbst. Das Passwort ist immer die Anzahl Finger, welche als erstes gezeigt werden. Nun anklopfen und reden: 1/ jetzt die entsprechenden erst angezeigten Fingeranzahl angeben. Nach drei korrekten Antworten die Frage beantworten mit: 2. Jetzt bekommen wir die Gewinnzahl. Mit dem Wissen zurück in die andere Gasse gehen und mit dem Typ reden: 1/ und die Gewinnzahl angeben. Als Gewinn sich für die Einladung entscheiden. Nach Booty Island reisen.

Booty Island

In den Kostümladen gehen und die Einladung dem Verkäufer zeigen. Das Kostüm nehmen. Den Verleih verlassen und nach Links zu Inselübersicht und zum Haus oben links gehen. Bei der Wachstation die Einladung zeigen: 1/1/1. Jetzt zum Haus gehen. Die Tür öffnen und das Haus betreten. Links das Kartenstück von der Wand nehmen. Das Haus verlassen, der Hund stellen uns: 4/1 /3/1/2/2. Gleich wieder die Treppe nach oben gehen und das Ruder mitnehmen. Das Haus verlassen und versuchen die Karte aufzunehmen. So oft die Karte versuchen zu nehmen, bis diese davon fliegt. Nach rechts zur Inselansicht und zum grossen Baum oben gehen.

Das Ruder in das erste Loch stecken und drauf steigen. Es folgt ein Traum mit Anweisungen. Das Ruder nehmen und auf Scabb Island reisen

Scabb Island

Zum Zimmermann gehen. Ihm das Ruder geben zum Reparieren. Mit dem reparierten Ruder zum grossen Baum gehen und in das erste Loch stecken. Auf das Ruder steigen und das untere Ruder herausnehmen. Dieses in das nächste Loch stecken. Drauf steigen und wieder das unterste Ruder nehmen. Ab damit in das nächste Loch. Nun sollte es automatisch weiter gehen. Wenn man oben angekommen ist zum höchsten Baumhaus gehen und das Teleskop mitnehmen. Einen kleinen Verweis erhält man, wenn man das Teleskop versucht zu öffnen. Nun runterklettern. In den Laden gehen und das Schild kaufen. Jetzt an den frei gewordenen Haken das Papageienfutter aufhängen. Jetzt können wir den Spiegel kaufen. Nach Scabb Island gehen.

Scabb Island

In der Bar die Banane auf das Metronom stecken und den Affen mitnehmen. Weiter nach Phatt Island.

Phatt Island

Nach Hinten den Hafen verlassen und nach Links zum Wasserfall gehen. Den Weg nach oben steigen und oben den Affen mit der Pumpe verwenden. Den Weg zurück nach unten gehen und das grosse Loch betreten. Ganz nach Links durchgehen und auf der anderen Seite beim Häuschen die Tür öffnen. Den Raum betreten. Mit Rum Rogers reden: 5/4. Sobald Rogers den Grog auf den Tisch gestellt und den Raum wieder verlassen hat, diesen nehmen und zum Baum links leeren. Abschliessend den Krug mit Beinahe-Grog füllen. Jetzt die Blende im Fenster rechts öffnen und den Spiegel in den Spiegelrahmen legen. Vor das Haus gehen und das Teleskop in die Hand der Statue legen. Zurück ins Haus gehen und den markierten Stein an der linken Wand drücken. Jetzt können wir die Karte aus der Hand des Skelettes nehmen. Durch das Loch die Hütte verlassen. Zum Pier gehen und mit dem Angler reden: 1/1/1/1/1/1/5/1. Nun nach Booty Island reisen.

Booty Island

Zu Elaines Haus reisen. Links rum hinter das Haus gehen und an der Mülltonne lärmern. Beim dritten Mal nach rechts flüchten und um das Haus rennen. Wieder bei der Küche angelangt diese betreten und einen Fisch klauen. Damit gehen wir wieder auf Phatt Island.

Phatt Island

Den Fisch dem Angler geben, und mit der Angelrute zurück nach Booty Island.

Booty Island

Auf der Karte unten zur Klippe gehen und nach der Karte fischen. Wieder zum Haus der Gouverneurin gehen. Beim Haus den Hund nehmen. Mit dem Hund zum grossen Baum gehen und rauf zu den Hütten klettern. In die erste Hütte gehen und den Hund mit dem Papierhaufen benutzen. Jetzt nach Scabb Island reisen.

Scabb Island

Wally die Leuchtturmlinse und die vier Kartenteile geben. Zur Voodoo Lady gehen um den Trank für Wally abholen. Zurückrudern und gleich beim Sumpf in die grosse Kiste steigen.

Teil III - LeChucks Festung

Nach rechts gehen, die Treppe hoch und weiter nach rechts. Hier treffen wir auf Wally im Gefängnis. Mit Wally reden: 1/1/1/2. Zurück in den Tunnel wo sich die Knochenbilder an der Wand befinden, dies sind Türen. Auf dem bespuckten Papier befinden sich die Notizen vom Tanz der Eltern, welche nun angeben, durch welche dieser Türen wir gehen müssen. Diesen Folgen. Die Türen sind in verschiedenen Räumen verteilt, also auch nach Links und Rechts weiter gehen. So landen wir bei einer grossen Tür. In der grossen Tür eingelassen befindet sich eine kleine Hunde Tür. Diese öffnen und durchgehen. Den Voodoo Schlüssel von der Wand nehmen. Die Antwort an LeChuck ist egal. Auch das weitere Gespräch im Gefängnis kann frei gewählt werden. Wenn LeChuck weg ist, den Strohhalm mit dem grünen Drink benutzen. Rechts auf das Schild spucken in dem man es anwählt. Diese gesamt vier Male machen. Wenn die Spucke nicht reicht, einfach wieder mit dem Strohhalm vom grünen Drink nehmen. Im dunklen Raum die Voodoo-Tüte öffnen und ein Streichholz anzünden.

Teil IV – Dinky Island

Die Flasche aus dem Wasser nehmen und sie am Stein aufschlagen. Vor der Destillierie steht ein Martini Glas. Dieses nehmen, mit Wasser füllen und in die Destillierie kippen. Das Brecheisen neben der Destillierie nehmen. Auf der linken Seite in den Dschungel gehen. Erst komplett nach Links gehen und den Beutel mit der

zerbrochenen Flasche aufschneiden. Die Schachtel nehmen. Das Wasser im Glas mit den Keksen in der Schachtel verwenden. Zum Strand gehen, das Fass öffnen. Die drei Kekse dem Papagei geben, und wir erhalten eine Wegbeschreibung, jeweils einen Teil pro Keks. Man muss so lange der Richtung folgen, bis zu Kreuzung mit dem entsprechenden Wegmarker. Gleich am Anfang ist eine Kiste mit einem Seil, dieses mitnehmen. Die Kiste mit der Brechstange öffnen und das Dynamit mitnehmen. Beim X mit der Schaufel graben. Dann mit den Streichhölzern das Dynamit anzünden und in das Loch werfen. Die Brechstange mit dem Seil verwenden und dieses oben an den verbogenen Stangen festmachen. In der Dunkelheit auf der rechten Seite den Lichtschalter betätigen. Das Gespräch mit LeChuck ist egal. Nun müssen wir durch die Räume gehen um diverse Dinge zusammensuchen. LeChuck hindert uns jedoch öfters daran. Bei einem der Treffen mit LeChuck ihm das Taschentuch von Stan geben. Dann so lange alles durchsuchen, bis man folgende Dinge hat:

Lagerraum

Die Vordere und linke Kiste öffnen. Eine Puppe und einen Ballon nehmen.

Erste-Hilfe-Raum

Die Schublade öffnen und die Spritze herausnehmen, die Gummihandschuhe im Mülleimer herausholen, die Skelette anschauen und Vaters Schädel nehmen.

Einsturzstelle

Das Ticket in den Trümmern nehmen.

Nun im Raum mit dem Grog Automaten den Ballon und die beiden Handschuhe mit Helium füllen. Jetzt den Grogautomaten den Münzrückgabeknopf drücken. Wenn sich LeChuck nach der Münze bückt, ihm die Unterhosen rausreißen. Zum Aufzug gehen. Diesen mit dem Knopf rufen und ihn betreten. Warten bis LeChuck kommt und dann den Hebel betätigen. Den Bart nehmen. Den Bart, die Unterhose, das Taschentuch, den Schädel und die unpersönliche Voodoo-Puppe in die Voodoo-Tüte geben. Mit dem Fahrstuhl wieder nach unten fahren. LeChuck suchen. Wenn wir ihn gefunden haben gleich die Voodoo Puppe mit der Spritze benutzen. Wenn LeChuck flieht, ihm folgen. Beim Gespräch mit ihm alle Optionen durchgehen bis man ihm ein Bein ausreißt.

Die Gesprächsoptionen mit den Eltern sind frei.