

The Curse Of Monkey Island Komplettlösung

Die Lösung ist für die schwere Variante: The Curse of Monkey Island: Oberaffig - Geschichten von 1002 Seemännern (aber mit mehr Rätseln)

Kapitel 1: Das Ableben des Zombie Piraten LeChuck

Wir reden mit dem kleinen Piraten und finden heraus, dass es Wally ist, und bringen ich auch gleich zum Heulen: 6/2/4/4/5/1/1. Den Plastikhaken nehmen wir nun auf, und auch den Ladestock hinten an der Wand. Im Inventar bringen wir den Haken an den Ladestock an. Jetzt benutzen wir die Kanone und versenken die 4 Bote. Nun schauen wir durch die Luke und benutzen den Enterhaken aus dem Inventar mit den herumschwimmenden Trümmern. Hier lernen wir auch Murray kennen. Die Unterhaltung mit ihm ist nicht Wichtig. Das Entermesser benutzen wir nun mit dem Halteseil der Kanone und feuern sie dann ab. Am Boden nehmen wir den Beutel auf, und den darunterliegenden Diamantring. Mit dem Diamanten scheiden wir das Glas des Bullauges aus.

Kapitel 2: Ein hochkarätiger Fluch

Am Boden nehmen wir die glühende Kohle mit. Wir gehen nach links um über die Karte zum Sumpf zu reisen. Hier treffen wir Murray wieder. Wir betreten das Schiffswrack und heben den Kleister und die Nadel vom Boden auf. Anschliessend kaufen wir uns mit dem Spielgeld aus dem Inventar Kaugummi aus der Kaugummimaschine. Jetzt ziehen wir an der Zunge des Krokodils und unterhalten uns mit der Voodoo-Priesterin: 3/4/4/4 1/1/1/1/2/6. Nach dem Gespräch gehen wir in die Stadt nach Puerto Pollo. Wir betreten das Theater, das Gebäude mit der Uhr, über den Bühneneingang links. Neben der Tür schauen wir uns einen Koffer mit einem Blood Island Aufkleber an. Auf dem Tisch nehmen wir den Zauberstab auf und benutzen ihn mit dem Hut. Das Buch im Hut nehmen wir nun mit. Ebenfalls neben der Tür ist ein Kleiderständer mit einem Piratenmantel, welchen wir uns ansehen. Die Schuppen nehmen wir mit. Dann schauen wir noch in die Tasche des Mantels und nehmen den Handschuh mit. Wir verlassen das Theater und gehen in den Frisiersalon „Barbery Coast“. Die Läuse geben wir auf den Kamm, wenn er auf dem Tisch liegt. Wir bitten nun den Piratenfriseur um einen Haarschnitt: 1. Wenn wir im Stuhl sitzen, stellen wir den Stuhl mit dem Hebel einmal hoch, und schnappen uns den Briefbeschwerer, der auf dem Buch liegt. Sobald Haggis nach einem Briefbeschwerer sucht hebeln wir den Stuhl nochmals drei Mal nach oben und nehmen die Schere von der Decke. Wir verlassen den Laden und gehen nach Links über die Brücke bis zu einem Weg der mit geheimnisvollen Blüten versperrt ist. Wir schneiden uns den Weg mit der Schere frei wiederholt frei, bis wir passieren können. An der Klippe versuchen wir etwas aufzuheben, und werden von einer Schlange gefressen. In der Schlange nehmen wir das Farberge-Ei, das Staubsaugerzubehör und jede-Menge-Zeugs mit. Im Inventar geben wir die Ipecac Blüte in den Pfannkuchensirup. Den Ipecac-Sirup geben wir dem Schlangenkopf. Im Treibsand nehmen wir einen Dorn und rechts das Schilfrohr. In dem wir beide Gegenstände kombinieren erhalten wir ein Blasrohr. Jetzt benutzen wir den Briefbeschwerer mit dem Ballon und blasen ihn von uns weg. Jetzt benutzen wir das Blasrohr mit dem



Ballon und ziehen uns mit der Liane aus dem Sand heraus. Wir gehen zurück nach Puerto Pollo und betreten das Restaurant. Wir haben nun einen Reservierungsbeleg und nehmen sogleich einen leckeren Butterkeks und essen ihn. Anschliessend geben wir die Maden aus dem Butterkeks auf das feiste Hühnchen auf dem Tisch. Aus dem Hühnchen nehmen wir die Klubkarte mit. Das drücken wir den Gast und nehmen das Messer aus seinem Rücken. Links auf dem Brett nehmen

wir den Keksschneider und die Kuchenform mit. Wir verlassen das Restaurant und gehen über die Brücke und verlassen die Stadt nach rechts und erreichen einen Wettkampfplatz. Hier stehen rechts Gummibäume. Mit dem Keksschneider stanzen wir uns ein Stück heraus. Zurück durch die Stadt in die Jefarenbucht. Dort benutzen wir den Gummistopfen mit dem Kleister und verschliessen wir das Loch im Boot mit dem Gummistopfen. Mit

dem Boot rudern wir nun zum Schiff. Mit dem gezackten Brotmesser schneiden wir die Planke ab und klettern an Deck. Mit dem Affenpiraten sprechen wir solange, bis dieser uns teert und federt: 1/3. Wir gehen in die Stadt ins Restaurant. Käpt'n Blondbart ist erstaunt endlich "El Pollo Diablo" gefunden zu haben: 2. Wir laden wieder im Schiff. Im Inventar haben wir ein Bauchrednerbuch, mit diesem wir den Affenkapitän imitieren. Wir erhalten die Schatzkarte und verlassen das Schiff über das Bullauge hinten. Wir gehen wieder in das Theater und dort die Treppe hoch. Die Karte sagt uns nun, welche Knöpfe wir drücken müssen. Süden ist der Knopf unten Mitte. Nord-Osten ist der Knopf oben rechts etc. Das X markiert die Stelle. Um die Lampen zurückzusetzen den Hebel rechts ziehen. Neben der Tür befinden sich Kanonenkugeln, welche wir mit dem Hühnerfett einreiben. Wir gehen auf die Bühne und graben mit der Schaufel Elaine aus. Jetzt gehen wieder in den Frisiersalon. Wir nehmen den Handschuh aus dem Inventar und hauen dem adretten Piraten Edward van Helgen eine runter. Bei den Waffen schlissen wir den mittleren Pistolenkasten und nehmen das Banjo. Van Helgen spielt immer einen Ton besonders laut heraus, wenn wir uns die Saite 1-5 merken ist das Nachspielen kein Problem. Wenn er zu seinem Solo ansetzt, schnappen wir uns eine Pistole und feuern auf sein Banjo. Er ist beeindruckt und das erste Mitglied unserer Crew. Im Frisiersalon drücken wir den sauren Piraten Halsabschneider Bill gleich zwei Mal. Er verliert seinen Kieferknacker den wir aufnehmen. Wir gehen ins Restaurant und geben diesen Käpt'n Blondbart. Anschliessend geben wir ihm einen Kaugummi und zerstechen mit der Nadel seine Blase. Den Goldzahn nehmen wir auf, kauen etwas Kaugummi aus unserem Inventar und benutzen anschliessend den Goldzahn damit. Jetzt nehmen wir einen Zug aus dem Helium Ballon und kauen das Kaugummi mit dem Zahn, so dass es aus dem Fenster schwebt. Wir gehen raus und benutzen die Kuchenform mit der Matschpfütze am Boden und haben den Goldzahn, den wir Bill im Frisiersalon geben. Er ist nun auch in unserer Crew. Wir gehen auf den Wettkampfstadium zum Fass und sägen die Halterung durch. Die Spur aus Rum zünden wir mit unserem glimmenden Holzstück an. Jetzt fordern wir im Frisiersalon Haggis auf Baumstamm Duell heraus: 2/4/4. Wir haben das letzte Mitglied unserer Crew. Wir gehen jetzt zum Beachclub an den Cabaña Strand. Wir zeigen dem Cabaña Jungen zeigen wir unsere Klubkarte: 2. Wir nehmen drei Handtücher aus der Kiste und tauchen sie in den Eiskübel auf dem Wagen. Nun benutzen wir ein Handtuch mit dem Cabaña Jungen und nehmen dann das Öl mit. Wir legen die nassen Handtücher aus den Sand um zum Sonnenanbeter zu gelangen. Dort nehmen wir dem Gast den Krug vom Bauch und gehen hinten durch das Tor zurück in die Stadt. Am Limonadenstand tauschen wir den Krug gegen unseren aus und bestellen eine Limonade: 2. Den Krug nehmen wir mit und füllen ihn mit Farbe aus dem Bottichen rechts. Damit gehen wir zurück zum Sonnenanbeter an den Brimstone Beach. Wir geben den Sonnenanbeter den Krug ohne Boden und füllen ihn mit der Farbe. Wenn er sich umgedreht hat benutzen wir das Speiseöl mit der Karte und nehmen sie mit. Wir verlassen den Strand.

Kapitel 3: Drei Laken im Wind

Wir erlernen nun das Kämpfen. Wir können wählen ob wir uns helfen lassen oder es selbst kämpfen.

Um einen anderen Piraten zu besiegen müssen wir ihn erst auf hoher See besiegen und anschliessen mit Beleidigungen niederstrecken. Wenn ein Pirat besiegt ist, segeln wir zurück nach Plunder Island um uns dort bei Kenny bessere Kanonen zu kaufen. Wenn wir die maximale Feuerkraft, die Destruktomatrik T-47 erhalten haben, können wir es mit Röchelieu aufnehmen um die Karte zurück zu erobern. Um das Schiff zu steuern einfach die Karte anschauen. Wenn wir einem Schiff nahe genug kommen, müssen wir es erst in einer Seeschlacht besiegen und gelangen dann zum Schwertkampf.

Die Beleidigungstabelle

<i>Beleidigung normaler Piraten</i>	Beleidigungen Röchelieus	Antwort
Dich zu töten wäre eine legale Reinigung!	Bist du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung.	Dann wäre dich zu töten eine legale Beseitigung!
Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert.	Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert.	Das war ja auch leicht; dein Atem hat sie paralyisiert!
Du bist so hässlich wie ein Affe im Negligé!	Du hast so viel Sex-Appeal wie ein Croupier!	Hoffentlich zerrst Du mich nicht ins Séparée!
Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert.	Ich weiss nicht, welche meiner Eigenschaften dir am Meisten imponiert.	Dein Geruch allein reicht aus und ich wär' kollabiert!
Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt sterilisiert?	Du bist eine Schande für deine Gattung, so dilettiert!	Zumindest hat man meine identifiziert!
Fühl' ich den Stahl in der Hand bin ich in meinem Métier.	Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuss im Schnee!	Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Varieté.
Warst du schon immer so hässlich, oder bist du mutiert?	Wurdest du damals von einem Schwein adoptiert?	Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert.
En garde! Touché!	Deine Mutter trägt ein Toupet!	Oh, das ist ein solch übles clichée!
Überall in der Karibik wird mein Name respektiert!	Durch meine Fechtkunst bin ich zum Siegen prädestiniert!	Zu Schade, dass das hier niemanden tangiert.
Ich werde dich richten, und es gibt kein Plädoyer!	Ich werde dich erstechen, da hilft kein Protegé!	Das ich nicht lache - Du und welche Armee?
Ich spiess' dich auf, wie eine Sau am Buffet!	Auch wenn du's nicht glaubst, aus dir mach ich Haschee!	Wenn ich mit dir fertig bin, bist du nur noch Filet!
Himmel bewahre! Für einen Hintern wär' dein Gesicht eine Beleidigung!	Ist ein Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für dich eine Erniedrigung?	In Formaldehyd aufbewahrt trügest du bei zu meiner Erheiterung
Mein Mienenspiel zeigt dir meine Missbilligung!	Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung	Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung!
Wirst du laut Testament eingeäschert oder einbalsamiert?	Ich las dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiert?	Sollt ich in deiner Nähe sterben, möchte ich, dass man mich desinfiziert!
Mein Herz rast, denk' ich an deine Beseitigung!	Dein Geplänkel kommt nicht richtig in Schwung!	Dann wäre koffeinfreier-Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!
Niemand kann mich stoppen; mich, den Schrecken der See!	Es mit mir aufzunehmen, gleicht einer Odyssee!	Ich könnte es tun, hätte ich nur ein Atemspray!

Kapitel 4: Der Barkeeper, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Auf Blood Island angekommen bitten wir Haggis um die Handlotion, bis er zum Tauschen bereit ist. Am Strand nehmen wir noch die Flasche und öffnen sie mit dem Mund. Dann gehen wir zur Karte und weiter zum Hotel. Dort sprechen wir fünf Mal mit Madame Xima und bitten sie uns Tarot Karten zu legen. Sobald sie sich weigert weitere zu legen, nehmen wir die Karten vom Tisch mit. Anschliessend reden wir mit dem Barkeeper, nehmen das Kissen und das Rezeptbuch, das wir bis zum "Anhang A" durchblättern und erfahren, was wir für die Behandlung des Piraten Katers brauchen. Auf dem Friedhof nehmen wir uns neben der Hundehütte den Hammer und Meissel mit. Dem Hund geben wir den Biskuitrest aus dem Inventar. Dann nehmen wir ein Büschel Harre vom Hund und gehen zum Hotelstrand. Dort legen wir das Kissen unter den Baum und schlagen mit dem Hammer gegen den selbigem. Das Ei fällt auf das Kissen und wir nehmen es auch gleich mit. Nun zur Windmühle und etwas Pfeffer pflücken. Das Ei, der Pfeffer und das Hundehaar geben wir dem Barkeeper und reden mit ihm: 3/4/2/2/4. Im Inventar öffnen wir die Anti Kater Mischung mit dem Meisel. Das Mittel mischen wir nun mit dem Drink auf der Theke und trinken ihn. Mit dem Meisel befreien wir uns dann aus dem Sarg rechts unten

und öffnen dann auch gleich den Sarg in der Mitte. Nachdem wir die Visitenkarte von Stand haben nehmen wir noch die Nägel von unserem Sarg, und verlassen die Gruft durch die Tür. Zurück in das Hotel und mit dem Barkeeper reden. Wir reden nochmals über die Tante und warum wir nicht in der Familiengruft gelandet sind. Wir geben uns dann als Neffe aus. Das klappt noch nicht ganz, also gehen wir die Treppe links hoch und betreten das linke Zimmer. Hier gibt es neben der Tür ein hervorstehender Nagel, diesen schlagen wir mit dem Hammer raus. Auf dem Flur nehmen wir das Porträt und kleben es auf die linke Tür. Mit der Schere schneiden wir das Gesicht aus und gehen wieder in das Zimmer. Wenn wir jetzt durch das Bullauge der Tür schauen werden wir als Familienmitglied erkannt. Jetzt nehmen wir den Nagel auf dem Flur und knacken die rechte Tür mit Stans Visitenkarte. Im Zimmer ziehen wir das Wand Bett herunter und Nageln es mit Hammer und allen unseren Nägeln fest. Nun nehmen wir das Buch vom Skelett und gehen wieder zum Barkeeper. Wir reden nochmals mit dem Barkeeper und können ihn nun davon überzeugen, dass wir zur Familie gehören, indem wir über seine Familie reden. Jetzt bestellen wir nochmals einen Drink mit Schirm, mixen wieder das Medikament rein und trinken es wieder. In der Gruft können wir durch das Loch in der Decke schauen. Dann gehen wir am Geist vorbei nach ganz links und schauen durch die Spalte. Murray und die Brechstange nehmen wir mit. Nun benutzen wir im Inventar den Kleister mit dem Skelettarm und holen uns mit dem skelettarm die Lampe durch die Spalte. Nun benutzen wir Murray mit der Lampe. Wir können nun die Gruft wieder verlassen und gehen wieder in das Hotel. Wir betreten den Raum rechts durch die Tür und nehmen den Magneten vom Kühlschrank und vor dem grossen Käserad unseren Totenschein. Mit dem Meisel brechen wir nun noch ein Stück vom Käse ab und verlassen das Hotel. Rechts beim Hotel befindet sich ein Kochtopf, in dem wir den Käse geben. Jetzt gehen wir zum Dorf vor dem Vulkan. Rechts nehmen wir den Holzbohrer und den Becher mit. Auf dem Tisch gegenüber befindet sich links ein grosser Tofublock, den wir auch mitnehmen. Den Tofublock bearbeiten wir nun mit dem Meisel. Jetzt gehen wir weiter nach rechts und setzen beim Kannibalen unsere Tofumaske auf. Auf der Vulkan-Insel werfen wir den restlichen Käse in den Krater und verschwinden. Nun gehen wir zum Hotel und holen den Kochtopf ab. Diesen bringen wir Haggis. Wir nehmen uns jetzt die Handlotion. Jetzt gehen wir zu Elaine und schmieren den Ring mit der Lotion ein um ihn dann zu entfernen. Jetzt gehen wir zurück in das Hotel in das Zimmer mit dem Skelett im Bett und entfernen mit dem Brecheisen die Bretter in der Wand. Mit der Brechstange lösen wir nun das Bett, und das Skelett fliegt direkt auf den Friedhof. In die Gruft heben den Verlobungsring der Toten auf und gehen zu Stan. Bei hm kaufen wir eine Versicherung und geben ihm dafür den goldenen Zahn. Jetzt zeigen wir Stand unseren Totenschein. Wir gehen in die Hotelbar und nehmen den Spiegel links vom Barkeeper von der Wand und ersetzen ihn mit dem Gesicht im Inventar. Das leere Glas von der Theke nehmen wir ebenfalls mit. Wir gehen zur Windmühle und benutzen den Schirm mit den Mühlenflügeln. Oben benutzen wir das Glas mit dem Fass und erhalten Zuckerwasser. Durch die Tür gehen wir runter und zu Elaine. Dort stellen wir das Zuckerwasserglas auf den Baumstumpf, bis die Glühwürmchen reingeflogen sind. Dann schliessen wir das Glas mit dem Deckel aus dem Inventar. Jetzt machen wir mit dem Meisel noch Löcher in den Verschluss des Glases. Damit gehen wir nun auf den Leuchtturm und tauschen den Spiegel aus und benutzen das Glas mit den Glühwürmchen als Leuchtmittel. Wir gehen zum Hotelstrand und füllen den Messbecher mit Meerwasser. Den Magneten benutzen wir mit der Nadel um diese zu magnetisieren. Die Nadel stecken wir in den Korke und geben diesen in den Messbecher. Diesen Kompass geben wir dem fliegenden Waliser im Boot. Nun reden wir mit dem Walliser und fahren zu Totenkopfsinsel. Oben reden wir mit Windwart um heruntergelassen zu werden und benutzen! den Schirm um die Schmugglerhöhle zu erreichen. In der Höhle spielen wir mit König André und einen Haufen Geld. Da wir schlechte Karten bekommen, tauschen wir im Inventar die Karten gegen Madame Xima's Tarotkarten aus. Zurück auf Blood Island gehen wir zu Elaine. Wir setzen den Diamanten auf den Ring und stecken ihn Elaine an.

Kapitel 5: Der Kuss des Spinnenaffens

Nach der Unterhaltung mit LeChuck öffnen wir die Tür und gehen auf den Jahrmarkt. Wir reden mit dem Kutterköter und wetten mit ihm, dass er unser Alter nicht erraten kann, und suchen uns als Gewinn den Anker aus. Jetzt treten wir den Kutterköter solange, bis wir ein Bündel Harre von ihm bekommen. Im Inventar legen wir den Anker in unsere Kuchenform. Dann geben wir aus der Flasche Rasiercreme hinzu. Die Form legen wir zu den anderen bei der Ratte. Sobald der Mann im Loch weg ist, stellen wir uns selbst hinter das Loch und schauen hindurch. Jetzt holen wir beim Verkäufer rechts ein Schneehörnchen und nehmen die Pfeffermühle beim ihm

mit. Dann geben wir im Inventar die Meringue auf das Schneehörnchen und etwas Pfeffer hinzu. Jetzt geben wir das Hundehaar hinzu und essen es.

Kapitel 6: Guybrush räumt mal wieder auf

Nun kommt es zum grossen Showdown. Wenn sie LeChuck erwischt, flüchten sie so schnell sie können. Guybrush flieht aber auch von selbst. Im ersten Diorama mit Herman Toothrot und dem dreiköpfigen Affen nehmen wir das Seil von seinem aufgehängten Freund mit. Im zweiten Bild steigen wir aus und nehmen uns das Fas mit dem Rum. Im dritten Bild erkennen wir Wally und öffnen die Lampe, pusten die Kerze aus und nehmen die Ölflasche mit. Im Inventar benutzen wir das Seil mit dem Öl und stecken es in das Rum Fass. Im letzten Bild gehen wir nach oben und stecken die Bombe in den Arm des Schneeffens. Wir gehen runter zur Bahn und warten auf LeChuck, dem wir dann eine Prise Pfeffer ins Gesicht streuen.