

Monkey Island 2 [Lösung]

Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge

allgemeine Tips :

- man sollte mit jeder Person sprechen (am besten alle Dialogzeilen), da man sonst wichtige Nachrichten oder witzige Jokes verpaßt.
- man sollte alle Gegenstände mitnehmen, denn die meisten haben irgendeine (manchmal auch weniger wichtige) Funktion.

Teil 1 : Das Largo Embargo

Zuerst nimmt man die Schaufel vom Schild. An Largo führt kein Weg und auch besenftigendes Wort vorbei. Dann geht man zu Wally, nimmt ein Blatt Papier und klaut ihm sein Monokel nachdem er es auf den Tisch gelegt hat. Bei den drei Piraten nimmt man den Eimer und dann schlüpft man durch das Außenfenster in die Küche, wo man ein Messer findet . Mit diesem schneidet man das Seil im Hotel durch . Nun nimmt man die Käsereste aus dem Futtertrog und geht ins Hotelzimmer , wo man das Toupee nimmt und eventuell von Largo erwischt wird . Im Sumpf rudert man mit dem Sarg zur " Schädelhütte ". Hier nimmt man den Faden und plauscht mit der Voodoo-Tante , der man das Toupee andreht. Nun macht man sich auf, die restlichen Zutaten zu besorgen. Zuerst buddelt man auf dem Grabhügel (Friedhof) nach den Überresten von Largo's Großvater . Um eine Körperflüssigkeit von Largo zu bekommen , geht man zur Bar und fragt den Barkeeper nach dem Geschäft . Nun benutzt man das Papier mit Largos Spucke an der Wand. Um ein Kleidungsstück von Largo zu bekommen, füllt man den Eimer mit Schlamm (gibt's im Sumpf reichlich), stellt ihn auf die Hotelzimmertür und versteckt sich hinter der Garderobe. Dann folgt man Largo zur Wäscherei . Zurück im Hotelzimmer findet man hinter der geschlossenen Tür den Wäscherei-Zettel, mit dem man Largo's Kleidung abholt. Nun bringt man alle " Largo-Utensilien " zur Voodoo Tante und erhält die benötigte Voodoo-Puppe samt Nadeln . In Largo's Zimmer benutzt man die Nadeln mit der Puppe . Nun muß man von der Insel verschwinden : Dazu braucht man Geld . Man müßte den Küchenjungen irgendwie sabotieren und dann seine Stelle (natürlich gegen Vorauszahlung) annehmen. Um ihm die Suppe kräftig zu " versalzen " fängt man die Ratte bei der Wäscherei. Man bastelt aus der schachtel folgendermaßen eine Falle: Man öffnet die Schachtel und legt die Käsereste hinein . Dann stützt man die Klappe mit dem Stock , den man am Strand findet, ab und befestigt den Faden am Stock. Wenn jetzt die Ratte anfängt die Käsereste zu knabbern, zieht man aus einiger Entfernung den Faden und ... Klappe zu, Ratte tot ... Nun geht man in die Küche und wirft die Ratte in den Kochtopf. Jetzt fragt man den Barkeeper nach einem Eintopf. Den Job nimmt man natürlich an , aber man verläßt die Küche gleich wieder auf altbekanntem Weg. Nun geht man zu Kapitän Dread an der süd-westlichen Inselspitze. Als Ersatz für den verlorenen Talisman gibt man Dread das Monokel.

Teil 2 : Die vier Kartenteile

Auf dem Schiff nimmt man das Papageienfutter und fährt zuerst nach Booty Island. Im Laden kauft man das Nebelhorn sowie die Säge. Dann kauft man das Schild. An den nun freigewordenen Haken hängt man das Papageienfutter . Nun kann man auch den Spiegel kaufen . Bevor man nach Phatt Island aufbricht, nimmt man noch ein Flugblatt von Kapitän Kate mit . Im Phatt-Island-Knast : Zunächst zieht man die Matratze weg . Dann benutzt man den Stock mit dem Knochen des etwas mageren Zellennachbarn . Jetzt gibt man dem Hund den Knochen. Mit dem Zellschlüssel ist es kein Problem abzuheben. Allerdings muß man vorher die beiden Umschläge aus dem Regal nehmen und öffnen . Draußen benutzt man das Flugblatt mit dem Poster und geht zur Gasse ... Dann folgt man dem Gewinner . Nun klopft man an die Tür und fragt nach der nächsten

Zahl. Das Paßwort ist immer die Zahl, die er bei dem jeweiligen Versuch als erstes mit den Fingern gezeigt hat. Nachdem man die Gewinnzahl erfahren hat versucht man sein Glück am Rad. Als Preis nimmt man die Einladung zu Elaine's Faschingsfete . Da man mehrere Male spielen kann, kann man auch die anderen Preise abzocken (nicht wichtig). In der Bibliothek öffnet man den Leuchtturm und nimmt die Linse mit. Bei der Bibliothekarin besorgt man sich einen Ausweis. Dann leiht man sich die Bücher " Berühmte Untergänge ", das "Voodoo-Kochbuch sowie ein beliebiges anderes Buch aus. Als nächsts geht man zum Haus des Gouvaneurs . Währenddessen wird Kapitän Kate verhaftet . Der Wache sagt man, daß in der Küche ein Feuer ist. Dann vertauscht man das beliebige Buch mit dem Buch das auf dem Bett liegt (benutze [beliebiges Buch] mit " Aussprüche bekannter Piraten "). Nun geht man zum Gefängnis, befreit Kate und nimmt den Umschlag mit. Am Pier wettet man mit dem Angler und fährt nach Booty Island . Im Kostüm-Laden zeigt man die Einladung vor und nimmt das Kleid. Nun geht man zum Haus der Gouvaneurin, nimmt das Kartenstück von der Wand und geht wieder raus . Bei mehrmaligem Versuchen die Karte zu nehmen fliegt sie ganz weg. Jetzt nimmt man den Hund und geht hinters Haus . Dort scheppert man zweimal mit der Mülltonne und flüchtet einmal ums Haus . Dann geht man schnell in die Tür und läßt den Fisch mitgehen. Bevor man nach Scabb Island fährt, nimmt man noch das Ruder aus Elaine's Zimmer mit. In der Bar steckt man die Banane aus einem der Umschläge auf das Metronom und läßt Jojo mitgehen . Beim Barkeeper bestellt man einen " Dotterbart's Liebling " sowie einen " Blauwahl Deluxe ". Die beiden Drinks mischt man dann (benutze gelber Drink mit blauer Drink). Dem einen der drei Piraten bei der Wäschelei sägt man das Holzbein ab und geht zum Tischler. Dort klaut man die Nägel und den Hammer . Booty Island : In Stan's Gebrauchsarg-Shop läßt man sich einen Sarg vorführen . Um Stan " festzunageln " benutzt man die Nägel mit dem Sarg. Bevor man zum Spuckwettbewerb weiter rechts geht nimmt man den Gruftschlüssel mit . Beim Spuckwettbewerb pustet man einmal kräftig ins Nebelhorn. Während keiner guckt vertauscht man schnell die Fähnchen (benutze Flagge). Bevor man sich als Spuckmeister versucht, schlürft man den grünen Drink. Auch hier gilt : Übung macht den Meister. Die Spuckplakette verkauft man im Laden. Phatt Island : Am Pier zeigt man dem Angler den Fisch. An der Klippe (Booty Island) " angelt " man sich die Karte und geht anschließend zum großen Baum. Dort benutzt man das Ruder mit dem Loch und auf das Ruder. ... Guybrush - selbstständig wie er ist - hat das Lied auf dem bespuckten Papier mitgeschrieben. Nun läßt man das Ruder beim Zimmermann von Scabb Island reparieren. Mit dem verstärktem Ruder versucht man Glück erneut . Wenn man auf dem Ruder steht nimmt man die Planke und steckt sie in das Loch. Wenn man dies ein paar mal wiederholt kommt man auf dem bald oben an. Da der Hund Elaine's Sachen sofort erschnüffelt läßt man ihn auf den Kartenhaufen los. Das erste Kartenstück hätte man dann ja schon . Bevor man bei Kate ein Schiff chartert nimmt man das Teleskop mit. Als Koordinaten gibt man die an, die im Buch " Berühmte Untergänge " stehen (33N, 85W) . Hier taucht man, nimmt den Affenkopf und zieht am Ankerseil. Im Laden tauscht man den Affenkopf gegen das zweite Big Whoop-Kartenstück . Rechts vom Wasserfall (Phatt Island) führt ein Weg zu einer Pumpe . Dort benutzt man Jojo mit der Pumpe und geht durch die neu entdeckte Höhle. Dem Besitzer des Häuschens sagt man " Ich bin Guybrush Treepwood, stirb " (oder so ähnlich). Während der Herr des Hauses gerade abwesend ist kippt man den Grog in den Baum und füllt den Krug mit dem Beihnahe Grog aus Kate's Umschlag . Dann setzt man den Spiegel in den Spiegelrahmen ein und öffnet die Fensterblende. Wenn man nun das Teleskop mit der Statue außerhalb des Hauses benutzt , fällt der Lichtstrahl auf einen Stein, den man sofort drückt. Im unteren Raum findet man dann das dritte Kartenstück . Auf dem Scabb-Island-Friedhof öffnet man die Gruft mit Stan's Gruftschlüssel. Der vordere linke Sarg mit dem Zitat " Glück ist eine warme Seekuh " (siehe auch " Aussprüche bekannter Piraten ") gehört Rapp Scalion . Von ihm nimmt man etwas Asche mit und rudert zur Voodoo-Tante rüber. Dort versucht man das Asche-zu-Leben Pulver aus dem Schrank zu nehmen. Wieder in der Gruft streut man das Asche-zu-Leben Pulver über Rapp's Asche. ... man bietet ihm an nach dem Gas zu schauen. Dann öffnet man mit dem Schlüssel die Hütte am Strand , stellt das Gas ab (drücke Rgler) und geht wieder zu Rapp. Nach erneuter Wiederbelebung erhält man das vierte und letzte Kartenstück . Nun gibt man Wally die Linse (als Ersatz für das Mo-

nokel) sowie die Karte . Als nächstes holt man die gewünschten Sachen von der Voodoo-Dame. Da Wally entführt wurde, steigt man in die Kiste am Sumpf.

Teil 3 : Le Chuck's Festung

Ganz rechts befindet sich Wally im Gefängnis. Im hinteren Tunnel drückt man immer das Knochending, bei dem die Knochen genau mit den ersten drei Knochen der ersten, zweiten, usw. Strophe des Liedes übereinstimmt . Das Lied steht auf dem bespuckten Papier. Nach einiger Zeit müßte man eine große Tür erreichen, bei der man die kleinere innere Tür öffnet. Achtung : Das funktioniert nur, wenn man den richtigen Weg gegangen ist. Im folgenden Raum nimmt man den Gefängnischlüssel ... Während man so rumhängt, nimmt man einen Schluck vom grünen Drink und spuckt gegen das Schild rechts . Nach einigen Versuchen dürfte man die Kerze getroffen haben . Als nächstes zündet man die Streichhölzer an und ...

Hinweis: Knochending entsprechend drücken und dann hindurch gehen

Teil 4 : Dinky Island

Am Strand nimmt man die Flasche, das Brecheisen und das Martini Glas. An der Dschungelgabelung biegt man links ab , zerbricht die Flasche mit dem Brecheisen und schneidet mit der zerbrochenen Flasche den Beutel auf. Nun nimmt man noch die Cracker-Mischung mit und geht zurück zum Strand . Dort bricht man das Faß mit der Brechstange auf und füllt das Glas mit Meerwasser. Dieses kippt man in die Destillerie und vermischt es mit der Cracker-Mischung . Die drei Kekse gibt man dem Papagei und merkt sich seine Worte :

- Gehe nach Osten vom Teich zum Dinosaurier
- Gehe nach Norden vom Dinosaurier zum Steinhäufen
- Gehe nach Osten von den Steinen zum X.

Mit dieser Wegbeschreibung ist es kein Problem das X zu finden. Erklärung : Osten = rechter Bildschirmrand, Norden = oberer Bildschirmrand . Beim Teich nimmt man das Seil , bricht die Kiste mit dem Brecheisen auf und nimmt das Dynamit. Nun gräbt man mit der Schaufel das große X. Den Zement sprengt man mit dem Dynamit weg (vorher mit Streichholz anzünden) . Nun verbindet man das Seil mit dem Brecheisen und wirft dieses gegen die Metallstangen an der Decke. Jetzt betätigt man den Lichtschalter. Als nächstes versucht man eine LeChuck-Voodoo-Puppe zu basteln. Im-Erste-Hilfe-Zimmer nimmt man die Spritze aus der Schublade, die Handschuhe aus dem Mülleimer und ein Schädel vom Skelett. Aus dem Raum mit den vielen Kisten nimmt man ein Luftballon, eine Puppe und Malzbier mit . Beim Grogautomaten drückt man die Münzrückgabe . Wenn LeChuck nach der Münze bückt, klaut man ihm die Unterwäsche. Außerdem füllt man den Luftballon und die beiden Handschuhe mit Helium (dadurch kann man später den Aufzug benutzen). Bei der nächsten Begegnung mit LeChuck gibt man ihm das Taschentuch von Stan . Nun geht man in den Aufzug und wartet. Wenn LeChuck erscheint zieht man am Hebel . Die dabei rausgerissenen Bartstücke tut man zusammen mit der Puppe , der Unterwäsche , dem Taschentuch und dem Schädel in die Voodoo-Tüte. Wenn man LeChuck das nächste mal trifft benutzt man die Spritze mit der Voodoo-Puppe und verfolgt ihn. Zuletzt reißt man ihm ein Bein ab ...