

Auf der Jagd nach LeChuck

Curse of Monkey Island



Die holde Elaine ist verflucht, LeChuck böser den je und jede Hoffnung verloren. Wirklich? Nicht mit unserer Lösung!

Der LucasArts-Hit Monkey Island 3 brilliert nicht nur mit seiner abgedreht-witzigen Story, sondern auch durch seine heftig-deftigen Rätsel. Wir haben das Adventure bis zum Showdown durchgespielt – natürlich in der schweren Spielstufe.

Erstes Kapitel

Aus dem **SCHIFF** entkommen

TIP 1: Nehmen Sie den Ladestock, und sprechen Sie den Piraten an, bis Sie Wally erkennen. Fordern Sie ihn heraus, bis er zusammenbricht, nehmen Sie den Plastikhaken, und verbinden Sie ihn mit dem Ladestock. Benutzen Sie die Kanone, um die Piratenboote zu versenken. Mit dem Ladestock draußen den Müll einsammeln und mit dem Schwert das Kanonenseil durchschlagen. Das Geschütz einsetzen, und in der Schatzkammer den Beutel und den Ring nehmen, mit dem Sie das Bullauge aufschneiden.

Zweites Kapitel

Im **SUMPF** gibt's Hilfe

TIP 2: Nehmen Sie das glühende Holz auf, und gehen Sie zum Sumpf. Im gestrandeten Schiff an der Krokodilzunge ziehen und mit der Voodoo-Priesterin sprechen. Nachdem Elaine verschwunden ist, setzen Sie das Gespräch fort, bis die Zauberin vom Fluch, vom Schiff, von der Mannschaft und der Karte gesprochen hat. Nehmen Sie Nadel und Kleister, und ziehen Sie einen Kaugummi.

Guybrush im **THEATER**

TIP 3: Im Stadttheater untersuchen Sie den Mantel und nehmen die »Schuppen« sowie den Handschuh aus der Manteltasche. Ergreifen Sie den Zauberstab, mit dem Sie den Hut verzaubern, um an das Bauchrednerbuch zu kommen. Schauen Sie sich den Reisekoffer und den Aufkleber an.



Wenn Sie die **Schatzkarte** richtig einsetzen, erscheint ein alter Freund.

Besuch beim **FRISEUR**

TIP 4: Im Friseurladen legt man die Läuse auf den Kamm. Nach Röchelieus Rauswurf bittet man McMutton um einen Haarschnitt. Im Stuhl sitzend betätigt man den Hebel einmal und schnappt sich den Briefbeschwerer. Den Stuhl weiter hochkurbeln und die Schere nehmen.

Der Weg in den **Dschungel**

TIP 5: Schneiden Sie mit der Schere die Ipekak-Blüte und das Gestrüpp ab (rechts neben dem Getränkestand). Im Dschungel betrachten Sie das Schild. In der Schlange nehmen Sie alle Gegenstände, mixen den Sirup mit der Ipekak-Blüte und geben dem Schlangenkopf das Gemisch.

Flucht aus dem **TREIBSAND**

TIP 6: Im Treibsand das Schilfrohr und einen Dorn pflücken, beides kombinieren. Einen Ballon mit dem Briefbeschwerer verbinden, aufblasen, wegpusten und mit dem Blasrohr beschießen.

In Blondbarts **RESTAURANT**

TIP 7: Besuchen Sie das Restaurant, um einen Biskuit zu essen. Setzen Sie die Maden auf das gebratene Huhn, und nehmen Sie die Clubkarte. Stupsen Sie den stillen Gast an, ziehen Sie das Messer heraus, und nehmen Sie die Kuchenschüssel und den Keksschneider links vom Brett.

So repariert man das **RUDERBOOT**

TIP 8: Den Keksschneider setzt man an einem Gummibaum auf dem Wettkampfsplatz ein (hinter dem oberen Torbogen rechts in der Stadt). Mit dem gewonnenen Gummistopfen und etwas Kleister lässt sich das Boot in der Jefahren-Bucht flicken, um zum Piratenschiff »Seegurke« zu rudern.

Auf dem **PIRATEN-SCHIFF**

TIP 9: Zersägen Sie mit dem Messer die Planke am Schiff, und klettern Sie an Deck. Sprechen Sie mit dem Piraten, bis man Sie teert und federt. Besuchen Sie erneut das Restaurant. Wenden Sie in der Kajüte das Bauchrednerbuch auf den Affen an, und nehmen Sie die Schatzkarte. Fliehen Sie durchs Fenster, und rudern Sie auf der Planke an Land.

ELAINE ausgraben

TIP 10: Klettern Sie im Theater oben in den Beleuchter-Raum. Ziehen Sie den Hebel, und drücken Sie die Knöpfe in der auf der Schatzkarte angegebenen Reihenfolge (Südost = rechts unten, Nordwest = links oben, etc.). Daraufhin erscheint ein »X« auf dem Grab. Steigen Sie wieder herunter, und schmieren

Blondbart den **GOLD-ZAHN** ziehen

Sie die Kanonenkugeln im Reisekoffer mit dem Hühnerfett ein. Auf der Bühne holen Sie sich die Schaufel, um Elaine auszugraben.

TIP 11: Drücken Sie im Frisiersalon Bill zweimal, und heben Sie den Kieferknacker auf. Den geben Sie Blondbart im Restaurant und bieten ihm anschließend ein Kaugummi an. Zerstechen Sie mit der Nadel die Blase, und nehmen Sie den Goldzahn. Mampfen Sie selbst einen Kaugummi, verstecken Sie den Zahn darin, inhalieren Sie den Heliumballon, und kauen Sie das Bubblegum erneut. Draußen wühlen Sie mit der Kuchenschüssel in der Matschpfütze.

VAN HELGEN beleidigen

TIP 12: Friseur Bill den Goldzahn geben und Van Helgen mit dem Handschuh ohrfeigen. Die mittlere Pistole und dann das Banjo wählen. Van Helgen betont immer eine Note besonders, die man nachzupfen muß. Während er sein Solo spielt, eine Waffe nehmen und auf das Banjo schießen.

Holzstamm-WEITWURF

TIP 13: Vom Duellplatz aus hinter das Rumfaß gehen und den Sägebock mit dem Messer bearbeiten. Die Rumspur mit dem glühenden Holzstück ent-



Die Rumspur mit dem Holz **entzünden**.

zünden. Zurück zum Frisiersalon und McMuttons Aufforderung zum Stammweitwurf annehmen.

KARTE von Blood Island

TIP 14: Zeigen Sie am Beachclub Ihre Mitgliedskarte vor. Nehmen Sie drei Handtücher, die Sie in den Eiskübel tunken und dem Jungen um die Ohren hauen. Schnappen Sie sich das Öl, und betreten Sie den Strand. Mit den nassen Handtüchern kühlt der Sand ab. Nehmen Sie Blassidos Becher, den Sie mit dem Becher am Getränkestand (links in der Stadt) austauschen. Ordern Sie eine Limonade, stecken Sie den Krug ein, und füllen Sie ihn bei den Bottichen mit Farbe (rechts). Geben Sie Blassido den bodenlosen Becher, und füllen Sie ihn mit der Farbe. Jetzt noch das Öl auf die Karte schütten und sie aufnehmen.

Drittes Kapitel

Kampf gegen die **PIRATEN**

TIP 15: Entscheiden Sie sich bei McMutton für leichten oder schweren Seekampf (läßt sich jederzeit »umschalten«). Haben Sie ein Gefecht gewonnen, geht's mit Reimduellen weiter. Notieren Sie sich die passenden Antworten der Piraten (das letzte Wort genügt), und erweitern Sie so Ihr Dichtwissen. Röchelieu kann erst dann erfolgreich angegriffen werden, wenn Sie in Puerto Pollo mit den erbeuteten Schätzen die besten



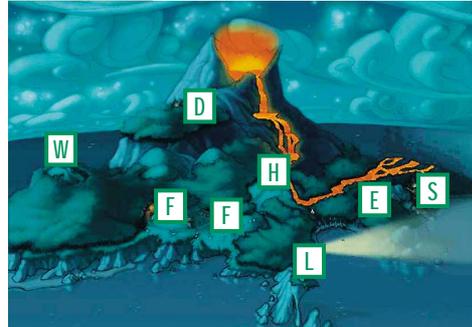
Notieren Sie sich die **Sprüche** der Piraten.

Geschütze gekauft haben (Destruktomatik T-47). Ist Röchelieu besiegt, bekommen Sie endlich die Karte.

Viertes Kapitel

Ankunft auf **BLOOD ISLAND**

TIP 16: Mit McMutton über die Lotion reden, bis er ein Tauschgeschäft anbietet. Die Flasche am Strand nehmen und hineinbeißen. In der Hotelbar den Bar-



Die Übersichtskarte von **Blood Island**: Windmühle (W), Kannibaldorf (D), Friedhof (F), Hotel (H), Leuchtturm (L), Elaine (E), Schiffswrack (S).

Die drei **ZUTATEN** sammeln

mann ansprechen, das lose Kissen sowie das Rezeptbuch nehmen und bis Anhang A durchblättern.

TIP 17: Pflücken Sie bei der Windmühle den Pfeffer. Gehen Sie hinter dem Friedhof zur Hundehütte, nehmen Sie Hammer und Meißel, und geben Sie dem Hund den angebissenen Biskuit. Schnappen Sie sich das Hundehaar. Am Hotelstrand legt man das Kissen auf die Felsen und schlägt mit dem Hammer gegen den Gummibaum. Pfeffer, Hundehaar und Ei bringt man dem Barkeeper.

Der tödliche Weg in die **GRUFT**

TIP 18: Das Anti-Kater-Mittel nehmen, den Barmann wegen des Rings ansprechen, Rü-B-Frei mit dem Meißel öffnen und den Barkeeper um einen Drink mit Schirmchen bitten. Den »karibischen Kollaps« mit dem Rü-B-Frei mischen und den Drink mit Schuß trinken. Wohl bekomm's!

FLUCHT aus der Gruft

TIP 19: Setzen Sie den Meißel erst an Ihrem, dann an dem Sarg in der Mitte an. Wenn die Tür offen ist, ziehen Sie die Nägel aus Ihrem Sarg und gehen zur Hotelbar. Fragen Sie den Barmann nach seinem Namen, und sprechen Sie ihn mit »Onkel« an.

Tür zum **GÄSTE-ZIMMER** öffnen

TIP 20: Oben im Abstellraum (linke Tür) mit dem Hammer auf den Nagel in der Wand klopfen und draußen das Porträt aufheben. Hängen Sie das Bild an die linke Tür, und bearbeiten Sie es mit der Schere. Zurück im Abstellraum, schauen Sie durch das Bullauge. Wenn Barkeeper Meistersuppe verschwunden ist, holen Sie sich den Nagel auf dem Flur und öffnen mit Stans Visitenkarte die rechte Tür. Im Gästezimmer das Bett herunterziehen und mit den Sargnägeln sowie dem Bildernagel befestigen. Nehmen Sie das Buch.

Der Weg in die **FAMILIEN-GRUFT**

TIP 21: Sprechen Sie mit Meistersuppe (»Schau mich an« und »Ich könnte den ganzen Tag«). Ordern Sie ein Getränk, in das Sie das Rü-B-Frei schütten, und trinken Sie den Drink mit Schuß. In der Gruft die Brechstange nehmen (ganz links), zum Mauerspalt gehen, Murray einstecken und durch den Spalt schauen. Im Inventar den Skelettarm einkleistern,

LAGERRAUM
des Hotels

um damit die Lampe aus Morts Zimmer zu klauen. Stellen Sie die Leuchte auf den Sargdeckel, und halten Sie Murray an die Lampe.

TIP 22: Öffnen Sie rechts im Hotel die Tür. Im dahinterliegenden Lagerraum den Magneten und den Totenschein nehmen und mit dem Meißel das Käse- rad bearbeiten. Legen Sie den Nachokäse vorm Hotel in den Kochtopf. Gehen Sie anschließend zum Kannibalendorf (»seltsame Lichter« auf der Karte).

Bei den
**KANNI-
BALEN**

TIP 23: Nehmen Sie im Kannibalendorf den Tofublock, den Meßbecher und den Holzbohrer, mit dem Sie den Tofuwürfel zu einer Maske schnitzen. Gehen Sie nach rechts aus dem Dorf heraus, und stülpen Sie sich die Tofumaske über. Werfen Sie an der Opferstelle den Nachokäse in den Vulkankrater.

Elaine den
RING
abstreifen

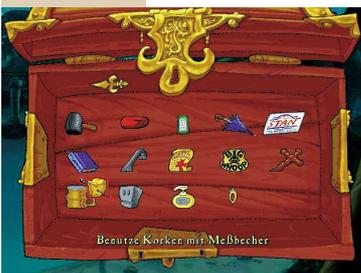
TIP 24: Den Kochtopf mit dem Schmelzkäse-Teer von der Hotelveranda holen und zum Schiff bringen. Die Lotion einstecken und auf Elaines Ringfinger schmieren. Im Hotel wieder das Gästezimmer aufsuchen und mit der Brechstange das zugenagelte Loch freistimmen. In der Gruft den Verlobungsring aufheben.

Reparatur
des **LEUCHT-
TURMS**

TIP 25: Fragen Sie Barkeeper Meistersuppe nach der Totenkopfsinsel. Stecken Sie das ausgeschnittene Porträt an den Spiegel hinter der Bar, um ihn zu stehlen. Schnappen Sie sich das leere Glas, und gehen Sie zur Windmühle, wo Sie mit dem Regenschirm die Mühlenflügel heraufkommen. Das leere Glas am Faß mit Zuckerwasser füllen und bei Elaine auf den Baumstumpf stellen. Den Deckel mit dem Meißel durchlöchern und auf das Glas schrauben. Auf dem Leuchtturm den defekten Spiegel mit dem gestohlenen austauschen, und die Glühwürmchen-Laterne schließlich auf die Halterung setzen.

Einen
KOMPAß
bauen

TIP 26: Sprechen Sie am Strand mit dem Fährmann, der einen Kompaß braucht. Füllen Sie den Kannibalen-Meßbecher mit Meerwasser, berühren Sie die Nadel mit dem Magneten, um sie dann in den Korken zu stecken. Der Fährmann freut sich über den Kompaß!



So wird der **Kompaß** konstruiert.

TIP 27: In der Hotelbar redet man mit der Wahrsagerin, bis sie insgesamt fünf Tarotkarten auslegt. Bei Stan in der Gruft nach einer Versicherung fragen, woraufhin er eine Police rausrückt. Die

Stan
BETRÜGEN
Auf der
**TOTEN-
KOPFSINSEL**

gibt man ihm sofort zurück und präsentiert Stan den Totenschein aus dem Lagerraum im Hotel.

TIP 28: Bitten Sie den Fährmann am Strand um eine Fahrt zur Totenkopfsinsel. Dort lassen Sie sich vom Windenwart hinunterbefördern und öffnen während des Absturzes den Regenschirm. In der Höhle sprechen Sie König André an (»Ich habe SO viel Geld«). Verhandeln Sie über den Diamanten, bis André ein Pokerspiel vorschlägt. Tauschen Sie Ihr schlechtes Blatt gegen die fünf Tarotkarten der Wahrsagerin aus. Während des Kampfes schnappen Sie sich den



Fordern Sie die Piraten zum **Pokern** heraus.

Diamanten, den Sie bei Elaine mit dem Verlobungsring aus der Gruft zusammenfügen. Den neuen, reinen Ring an Elaines Finger stecken – der böse Fluch ist aufgehoben! Doch freuen Sie sich nicht zu früh...

Fünftes Kapitel

LeChucks
FLUCH
aufheben

TIP 29: Fragen Sie LeChuck nach seinen Hochzeitsplänen und Big Whoop, bis Sie mit »Ich habe genug gehört« das Gespräch beenden können. Wenn LeChuck Sie verzaubert hat, die Gondeltür öffnen und rechts den Kutterköter-Hund ansprechen. Fordern Sie ihn auf, Ihr Alter zu erraten, und wählen Sie den Anker als Gewinn, um ihn einzustecken. Schlagen (drücken) Sie Kutterköter, bis er zubeißt und Sie dadurch ein Hundehaar haben. Schütten Sie die Rasiercreme (im Inventar) in die Kuchenform, und legen Sie den Anker in den künstlichen Kuchen. Den geben Sie links der Ratte. Wenn sie den Clown weggeschossen hat, öffnen Sie das Tor und schauen durch das Loch in der Schießbude (links). Rechts beim Schneehörnchen-Verkäufer nach einem einfachen Hörnchen fragen, und die Pfeffermühle klauen. Etwas Pfeffer, das Hundehaar und das Meringue-Gebäck auf das Hörnchen streuen, um es dann zu essen.

Sechstes Kapitel

Das Finale
in der
**GEISTER-
BAHN**

TIP 30: In der Geisterbahn gibt's vier Dioramen. Sie können jederzeit aus dem Wagen springen, haben dann aber nicht viel Zeit, bis LeChuck auftaucht. Bei der ersten Station (gehenkter Mann) das Seil einstecken, und am zweiten Stopp (Segelschiff) das Rumfaß. In der Folterszenerie öffnen Sie die Laterne, blasen die Ölflasche aus und stecken sie ein. Tunken Sie das Seil in die Ölflasche, und verbinden Sie dann den Strick mit dem Rumfaß. Fertig ist die Bombe!



Der **Showdown** gegen LeChuck ist wirklich bombig.

Die **BOMBE**
legen

TIP 31: In der vierten Station (Winterlandschaft) klettern Sie nach oben und deponieren die Bombe am Arm des Schneeaffen. Wenn LeChuck eintrifft, zielen Sie ihn mit der Pfeffermühle an und harren der Dinge, die da kommen. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche Hochzeitsreise! **MD**