

Spieletips

The Curse of Monkey Island

Guybrush is back, und wieder einmal bekommt er es mit dem Oberpiraten LeChuck zu tun. Wer bei Lucas Arts' abgefahrenem Piraten-Adventure in Schwierigkeiten gerät, erfährt hier, wie alle Puzzle im Handumdrehen zu lösen sind.

Kaum getestet, schon gelöst.

Allgemeine Hinweise

1. Um nicht Gefahr zu laufen, irgendeinen Hinweis zu verpassen, sollten Sie in den Unterhaltungen alle möglichen Gesprächspunkte abhandeln.
2. Viele Gegenstände können Sie im Inventar durch Untersuchen spezifizieren.
3. Sowohl das Hand- als auch das Papageien-Icon bieten zeitweise unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, wie z. B. drücken, schlagen oder beißen.
4. Die Angaben in den eckigen Klammern beschreiben die zusätzlichen Aktionen für den oberaffigen Lösungsweg.

Kapitel 1 – Das Ableben des Zombiepiraten LeChuck

Haken und Piratenliteratur

1. Den kleinen Pirat nach Lesestoff fragen. Ihn dann solange beleidigen, bis er heulend am Boden liegt. Den Haken aufheben.

Entermesser und Skelettarm

2. Ladestock nehmen und mit Haken zu einem Enterhaken kombinieren. Die Kanone benutzen und alle Piratenboote abschießen. Nun aus dem Fenster sehen und mit Enterhaken die Trümmer auffischen.

Flucht vom Schiff

3. Mit dem Entermesser das Kanonenseil durchschneiden und die Kanone abfeuern. Im Laderaum Beutel und Ring aufheben und mit dem Ring das Bullauge öffnen.

Kapitel 2 – Ein hochkarätiger Fluch

Vorbereitungen

1. Etwas glühende Kohle aufheben und zum Sumpf gehen. Dort mit Murray reden, dann das Schiff betreten und das Spielgeld (Beutel) in den Kaugummiautomaten stecken (Kleister mitnehmen). Die Nadel aus der Voodoopuppe einstecken, dann an der Krokodilzunge ziehen. Mit der erscheinenden Voodoopriesterin ausführlich reden.

Den Kunden vom Friseurstuhl vertreiben

3. Im Theater Handschuh und Läuse aus und vom Mantel nehmen (erst Mantel untersuchen und Manteltasche öffnen, um an Handschuh und Läuse heranzukommen). Den Zauberstab nehmen und ihn mit dem Zauberhut benutzen. Das Bauchrednerbuch mitnehmen. Auf der Bühne mit beiden Schauspielern reden. Im Friseurladen Kieferknacker aufheben (Halsabschneider-Bill zweimal drücken, dann Kieferknacker aufheben). Die Läuse auf den Kamm legen, sobald Harris diesen auf den Tisch legt.

Die Schere

4. Von Harris einen Haarschnitt verlangen. Auf dem Stuhl den Hebel betätigen und den Briefbeschwerer stibitzen. Weiter den Hebel betätigen, bis der Stuhl ganz oben ist. Dann die Schere schnappen.

Die Schlange

5. Zwischen dem Limonadenstand und dem Restaurant mit der Schere erst eine Blüte abschneiden, dann das Gestrüpp damit

beseitigen. Jeder Versuch, irgend etwas aufzuheben, endet in der Schlange. Direkt unter dem linken Arm Fabergé-Ei, Staubsaugerzubehör und Zeugs aufheben. Die Blüte in die Sirupflasche legen und diese dem Schlangenkopf verabreichen.

Dem Sumpf entkommen

6. Schilfrohr und Dornpflanze nehmen. Den Briefbeschwerer an einen Ballon binden und diesen dann anpusten. Rohr und Dorn zu einem Blasrohr kombinieren und damit auf den Ballon schießen.

Die Clubkarte

7. Im Restaurant den Reservierungsbeleg vorzeigen und ein wenig mit Blondbart plaudern. Erst dem Skelett auf den Rücken schlagen und dann das Brotmesser herausziehen. Die zwischen den Hühnerknochen liegende Clubkarte mitnehmen (einen Keks nehmen und diesen anbeißen; die dabei entdeckten Maden auf das Hühnchen auf dem Tisch legen und, nachdem es abgenagt ist, die Clubkarte nehmen).

Der Goldzahn

8. Blondbart den Kieferknacker geben und gleich hinterher Kaugummi anbieten. Sobald er eine Blase macht, diese mit der Nadel zerstechen, den Goldzahn aufheben. (Selbst Kaugummi kauen und den Goldzahn in das zerkaute Kaugummi stecken. Aus dem Ballon etwas Helium einatmen. Jetzt den Kaugummi-Zahn kauen. Die Blase entwindet samt Goldzahn aus dem Fenster. Vom Sideboard Kuchenform und Keksschneider mitnehmen. Vor der Tür mit der Kuchenform den Zahn aus der Matschpfütze sieben.) Savegame Goldzahn!

Van Helgen rekrutieren – das Duell

9. Im Friseurladen van Helgen (adretter Pirat) mit dem Handschuh schlagen. Auf dem Duellplatz den mittleren Kistendeckel schließen und das Banjo als Waffe auswählen. Jedesmal die einzelnen Noten im Spiel von van Helgen merken und zügig nachspielen. Sobald van Helgen sein Banjo hinter dem Kopf spielt, aus einer Waffenkiste eine Pistole nehmen und dessen Banjo zerschießen. Savegame Banjo zerschossen!

Halsabschneider Bill und Haggis rekrutieren

10. Bill braucht einfach nur der Goldzahn gezeigt zu werden. Anschließend geht es zurück zum Duellplatz. Auf dem grasbewachsenen Hügel mit dem Brotmesser den Sägebock zerteilen. Nun noch das Rumrinnal mit dem glimmenden Holz entzünden. (Aus dem noch intakten Gummibaum mit dem Keksschneider ein Stück herausschneiden.) Zurück im Friseurladen Haggis' Herausforderung zum Stammweitwerfen annehmen.

Der Weg zum Sonnenanbeter

11. Zur Cabana gehen und dem Jungen die Clubkarte zeigen. Vom Stapel drei Handtücher nehmen und diese im Eiskübel einweichen. Nach dem erfolglosen Versuch, über den heißen Sand zu gehen, die nassen Handtücher zügig nacheinander auf den Sand legen und darübergehen.

Blood Island-Landkarte

12. Nach einem Plausch mit dem Sonnenabeter den Krug nehmen und durch das Tor zum Limonadenstand gehen. Den Krug gegen den auf der Theke vertauschen und Limonade kaufen. Nun den linken Krug nehmen und am Farbbottich mit roter Farbe füllen. Zurück an der Cabana nochmals ein Handtuch nehmen und es einweichen. Ein gezielter Schlag damit verjagt den Jungen. Das Öl von der Theke nehmen und zum Sonnenabeter gehen. Den bodenlosen Krug auf dessen Bauch stellen und die Farbe einfüllen. Nachdem sich nun bald die Rückfront des Mannes zeigt, ihm das Öl auf den Rücken schmieren. Sobald die Haut schön verbrannt ist, diese samt der Landkarte abziehen.

Auf das Piratenschiff gelangen

13. In der Jefarenbucht das kleine Boot benutzen. (Zuerst muß das Loch gestopft werden. Dazu im Inventar den Gummistopfen mit Kleister einschmieren und dann damit das Loch schließen.) Mit dem Boot zum Piratenschiff rudern. Dort mit dem Brotmesser die Planke absägen und hochklettern.

Die Schatzkarte

14. Wie auch immer, es endet immer geteert und gefedert zurück in der Jefarenbucht. Hier nicht unter den Wasserfall stellen,

sondern im Hühneroutfit zum Restaurant gehen. Blondbart den einzig verfügbaren spanischen Satz erwidern. Wieder auf dem Schiff mit Hilfe des Bauchrednerbuches LeChimp zum Sprechen bringen. Anschließend die Schatzkarte nehmen, das Bullauge öffnen und hindurch.

Elaines Position bestimmen

15. Im Theater nun die Treppe hochgehen. Nach einem Blick auf die Schatzkarte Hebel und Buttons betätigen (zuerst den Hebel, dann die Buttons in genauer Reihenfolge gemäß numerischem Ziffernblock auf der Tastatur 3,7,4,2,6,9,9,6,1 drücken). Auf der Bühne kennzeichnet ein X Elaines Grab. Savegame Elaines Grab!

Slappy von der Bühne vertreiben – Elaine ausgraben

16. Unten im Theater die Kanonenkugeln in der jetzt offenen Truhe links mit Hühnerfett einschmieren. Auf die Bühne gehen, die Schaufel greifen.

Kapitel 3 – Drei Laken im Wind

Die Seeschlacht

1. Durch Ansprechen von Haggis ist jederzeit ein Wechsel zwischen einfachem und schwerem Seekampf möglich. Zuerst die Seekarte ansehen und eines der Schiffe wählen – nicht das Schiff von Röchelieu. Die Seegurke in Position bringen und Piratenschiff durch Kanonenschüsse – rechte Maustaste – besiegen. Mit den einfachen Piratenschiffen beginnen, dann nach jeder Kanonenausrüstung das nächststärkere Schiff angreifen.

Das Wortduell

2. Jeder Pirat eines besiegt Schiffes muß mittels eines Wortduells besiegt werden. Mit der Zeit können die einzelnen Beleidigungen samt der darauf korrekten Antworten gelernt werden. Wird ein Pirat besiegt, wandert dessen Schatz in die Schatzkammer der Seegurke. Um möglichst viele Beleidigungen zu lernen, empfiehlt es sich, schon im Wortduell besiegte Piraten erneut aufzusuchen. Hat man sich so zu einem Beleidigungsspezialisten entwickelt, sagen einem die Piraten, wann man für einen Kampf mit Röchelieu bereit ist.

Stärkere Kanonen nachrüsten

3. Wieder auf der Seekarte sollte dann der Hafen von Pluder Town angefahren werden. Dort gibt es dann jedesmal bei Kenny eine bessere Kanonenart zu kaufen, mit der sich dann das nächststärkere Piratenschiff besiegen läßt.

Die Karte von Blood Island wiederbekommen

4. Erst wenn die Seegurke mit der stärksten Kanone ausgerüstet ist, wird Röchelieus Schiff angegriffen. Ist dieses besiegt, beginnt ein erneutes Wortduell mit abgewandelten Beleidigungen. Savegame Röchelieu!

Beleidigungen

Beleidigung Piraten
(Beleidigung Röchelieu)

Antwort

Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert.
(Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften dir am meisten imponiert.)

Dein Geruch reicht aus, und ich wär' kollabiert.

Mein Herz rast, denk ich an deine Beseitigung.
(Dein Geplänkel bringt mich richtig in Schwung.)

Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung.

Überall in der Karibik wird mein Name respektiert.
(Durch meine Fechtkunst bin ich zum Siegen prädestiniert.)

Zu schade, daß das hier niemanden tangiert.

Ich spieß' dich auf wie eine Sau am Buffet.
(Auch wenn du es nicht glaubst, aus dir mach' ich Haschee.)

Wenn ich mit dir fertig bin, bist du nur noch Filet.

Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt desinfiziert?
(Du bist eine Schande für deine Gattung, so dilettiert.)

Zumindest hat man meine identifiziert.

Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung.
(Bist du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung?)

Dich zu töten wäre eine legale Reinigung.

Ich werde dich richten – und es gibt kein Plädoyer.
(Jetzt werde ich dich erstechen, da hilft kein Protégé.)

Daß ich nicht lache! Du und welche Armee?

Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert.
(Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert.)

Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyziert.

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.

Mein Minenspiel zeigt dir meine Mißbilligung.
(Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung.)

Für dein Gesicht bekommst du 'ne Begnadigung.

Du bist so häßlich wie ein Affe im Negligé.
(Du hast soviel Sexappeal wie ein Croupier.)

Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Separée.

Wirst du laut Testamentingeäschert oder einbalsamiert?
(Ich laß dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert.)

Sollt' ich in deiner Nähe sterben, möchte ich, daß man mich desinfiziert.

En garde! Touché!
(Deine Mutter trägt ein Toupet.)

Oh, das ist ein solch übles Klischee.

Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier.
(Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee.)

Ich glaub', es gibt für dich noch eine Stelle beim Variété.

Himmel, bewahre! Für einen Hintern wäre 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 Erleichterung.

Kapitel 4 – Der Barmann, die Diebe, seine Tante und ihr Liebhaber

Vorbereitungen

1. Mit Higgins über die Handlotion unterhalten. Dann die Flasche aufheben (und den Korken abbeißen). Ins Hotel gehen. Mit Madame Xima reden. Von ihr alle fünf Tarotkarten nehmen. (Die Dame fünfmal ansprechen und jedesmal eine Karte vom Tisch nehmen). Von der Theke das Rezeptbuch und die Broschüren, dann vom linken Barhocker das Kissen mitnehmen. Nun den Barkeeper ansprechen. Im Inventar das Rezeptbuch aufschlagen und bis zum Anhang blättern. Das Rezept gegen Piratenkater lesen.

Haare vom beißenden Hund, Ei und Pfeffer

2. Zum Friedhof und dort ganz nach unten gehen. Dort Hammer, Meißel und Hundehaare einstecken. Hundekuchen aufheben und Hund damit füttern. (Anstatt mit Hundekuchen den Hund mit dem angebissenen Keks aus dem Restaurant füttern.) Zum Strand gehen. Dort das Kissen auf die Felsen unter der Palme legen. Mit dem Hammer gegen die Palme schlagen. Nun zur Windmühle

gehen und vom Pfefferstrauch eine Schote abpflücken.

Der sichere Tod

3. Dem Barkeeper Hundehaare, Ei und Pfeffer geben. Der Rest des gebrauten Rü-B-Frei landet im Inventar. Nun einen Grog bestellen (zuerst einen Drink mit Schirm bestellen und diesen austrinken, dann erst den Grog bestellen). Nicht austrinken. Im Inventar mit dem Meißel das Rü-B-Frei öffnen, dann selbiges in den Grog kippen. Dieses Gebräu nun austrinken.

Verwandtschaftsverhältnis vortäuschen

4. Mit dem Meißel den Sargdeckel öffnen. Die Sargnägel mitnehmen. Nun mit dem Meißel den mittleren Sarg öffnen und kurz mit Stan reden. Zurück im Hotel, das leere Glas von der Theke nehmen und die Treppe raufgehen. Die erste Tür öffnen. Mit dem Hammer den Nagel an der Wand einschlagen. Das Zimmer verlassen und den Nagel (und das Porträt) mitnehmen. Die hintere Tür öffnen (diese zuerst mit Stans Visitenkarte entriegeln). Hier das Bett herunterziehen und dann selbiges mit den Sargnägeln und dem einzelnen Nagel befestigen. Das Buch nehmen und untersuchen. (Auf dem Flur das Porträt an die vordere Tür hängen. Nun mit der Schere das Gesicht herausschneiden. Die Tür öffnen und im Zimmer durch das Bullauge gucken.) Runter in die Bar gehen.

In die Familiengruft gelangen

5. Mit dem Barkeeper ausführlich reden, bis gefragt werden kann, warum man nicht mit der Tante beerdigt wurde. Ausführlich die Familiengeschichte besprechen. Wenn der Barkeeper endgültig von dem Verwandtschaftsverhältnis überzeugt ist, erneut einen Drink bestellen. Wieder Rü-B-Frei hineinkippen und austrinken. Savegame Familiengruft!

Der Weg aus der Gruft heraus

6. Ganz links ausführlich mit der Geisterbraut reden. Dann links zum großen Sarg gehen. Die Brechstange mitnehmen und versuchen, zur Wandspalte zu gelangen. Den herunterfallenden Murray aufheben. Nun durch den Spalt sehen und mit Mort sprechen. Mit dem Skelettarm die Laterne angeln (Skelettarm zuvor mit Kleister einschmieren). Die Laterne auf den Sarg stellen, dann Murray mit der Laterne benutzen.

Verlobungsring und jede Menge Geld

7. In der ersten Gruft bei Stan eine Versicherung abschließen und diese mit dem Piratenzahn bezahlen. Im Hotel rechts die Tür zum Vorratsraum öffnen, den Totenschein einstecken, mit dem Keksschneider Käse aus dem Käserad schneiden und den Magneten vom Kühlschrank mitnehmen. Nochmals in das Schlafzimmer hochgehen. Mit der Brechstange zunächst das zugenagelte Loch über dem Bett, dann das Bett selber bearbeiten. In der Familiengruft den jetzt am Boden liegenden Verlobungsring aufheben. Jetzt bei Stan die Versicherungssumme auszahlen lassen.

Tausch Teer gegen Handlotion

8. Zum Dorf hochgehen. Dort Tofublock links, Holzbohrer und Meßbecher rechts mitnehmen und weiter hochgehen. Nach einem Gespräch mit dem Zitronenkopf mit dem Holzbohrer aus dem Tofublock eine Maske schneiden und diese aufsetzen. Nach der Zeremonie Käse in den kochenden Krater werfen. Auf der Hotelveranda Käse im Kochtopf schmelzen und dann den Topf zu Higgins zum Schiffswrack bringen. Nun die Handlotion mitnehmen.

Den Leuchtturm aktivieren

9. An der Hotelbar das ausgeschnittene Gesicht auf mit dem Spiegel an der Wand vertauschen. Nun zur Windmühle und dort hoch zum Faß gehen (den Schirm mit den Windmühlenflügeln benutzen). Das leere Glas am Faß mit Zuckerwasser füllen und zur Lichtung gehen. Hier das Glas auf den Baumstumpf stellen. Wenn die Glühwürmchen im Glas sind, im Inventar mit dem Meißel Löcher in den Verschluss stechen und dann das Glas damit verschließen. Oben im Leuchtturm die Glühwürmchen auf die Laternenhalterung stellen (den Spiegel auf dem Leuchtturmspiegel befestigen).

Transport zur Totenkopfinsel – Kompaß

10. Am Strand mit dem Waliser reden. Die Enzyklopädie im Inventar lesen. Den Meßbecher mit Meerwasser füllen. Im Inventar die Nadel am Magneten magnetisieren und dann in den Korken stecken. Jetzt noch den Korken in den Meßbecher legen und dem Waliser den fertigen Kompaß geben. Nun angesprochen, setzt er zur Totenkopfinsel über. Savegame Totenkopfinsel!

Den Diamanten ergaunern

11. Auf der Klippe vom Windenwart zur Schmugglerhöhle abseilen lassen. Im freien Fall sofort den Regenschirm benutzen und so sicher in die Höhle gleiten. Dort mit König Andre um den Diamanten feilschen. Schließlich mit Pokerrunde einverstanden erklären. Während des Spiels König Andre die Tarotkarten geben.

Elaines Fluch aufheben

12. Zur Lichtung gehen. Hier den Ring an Elaines Hand mit der Handlotion einfetten und dann abziehen. Im Inventar den Diamanten mit dem Verlobungsring kombinieren. Den kompletten Diamantring nun Elaine anstecken.

Kapitel 5 – Der Kuß des Spinnenaffens

Big Whoop verlassen

1. Mit LeChuck unterhalten, dann sagen, daß er schon mit dem Fluch beginnen soll. Als kleiner Junge mit entsetzlichem Kater dann die Tür öffnen und hinausgehen.

Meringegebäck bekommen

2. Mit dem Kutterköter plaudern und ihn das Alter erraten lassen. Als Preis den Anker wählen und diesen unter den Meringestapel schmuggeln (im Inventar die Rasierseife aus der Flasche in die Kuchenform legen, den Anker obendrauf packen und die Kuchenattrappe dann auf den Meringestapel legen). Im Gespräch die Ratte dazu bringen, die Kanone abzufeuern. Anschließend die Tür links öffnen und das Loch in der Wand benutzen.

Den Fluch samt Kater vertreiben

3. Den Kutterköter solange drücken, bis er schließlich zubeißt, woraufhin Hundehaare im Inventar landen. Beim Verkäufer rechts ein Schneehörnchen bestellen. Die Pfeffermühle vom Stand nehmen und das Inventar öffnen. Hier die Meringe mit dem Schneehörnchen kombinieren, Pfeffer und Hundehaare obendrauf und das Hörnchen essen.

Kapitel 6 – Guybrush räumt mal wieder auf

Vorbereitungen

1. Im (grünen) Bild mit dem dreiköpfigen Affen die Bahn verlassen und das Seil aufheben. In der Schiffsszene das Rumfaß mitnehmen und weiter zur Folterszene fahren lassen. Hier das Öl aus der Laterne einstecken (erst die Laterne öffnen, das Licht auspusten und dann das Öl nehmen). Weiter geht es zur Schneeszene. Savegame Schneeeaffe!

Die Falle für LeChuck

2. Zum Schneeeaffen hochgehen. Ihm das Rumfaß unter den Arm klemmen. Im Inventar das Seil in das Öl tunken, dann das Seil am Rumfaß befestigen. Wieder runter zu den Schienen gehen und dort auf LeChuck warten. Sobald dieser wieder versucht, Feuer zu spucken, ihm Pfeffer ins Gesicht schleudern.

Andrea von der Ohe

Affenjagd im Internet

Compuserve: GO GAMERS

- Tips & Tricks von Usern

GO GAMAPUB

- LucasArts (Support)

ID 101636,1650 (Andrea)

Internet : <http://www.lucasarts.com>

- Spielvorstellung, Story, Review

<http://www.geocities.com/Area51/3045/scummba.html>

– Monkey Island Scummba – ein Muß für Fans

jester@team42.com (Andrea)

Wichtige Gegenstände

Einige Gegenstände sind plötzlich im Inventar, ohne daß man weiß, woher sie kommen.

Entermesser/Skelettarm	Durch Herausfischen der Trümmer aus dem Meer
Maden	Den Keks im Restaurant anbeißen
Hühnerfett	Nach dem Flug mit dem Kochtopf zurück zum Schiff
Verschluß	Nachdem man das leere Glas in der Hotelbar genommen hat
Spiegel	Durch Anbringen des Gesichts auf den Spiegel in der Bar
Kutterköterhaare	Sind automatisch da, nachdem der Kutterköter gebissen hat

Fragen und Antworten

Worin unterscheiden sich die beiden Spielvarianten genau?

In der oberaffigen Version sind ein paar Rätsel mehr eingebaut. Diese ist nicht übermäßig schwieriger und sollte daher bevorzugt gewählt werden.

Kann Guybrush sterben, so daß ich oft speichern muß?

Sterben im Sinne eines Spielendes kann Guybrush nicht.

Gibt es Aktionen, die zu einer Sackgasse im Spiel führen können?

Ganz klar nein. Das Spiel ist durchweg fair.

Gibt es irgendwelche Bugs?

Auch hier ein klares Nein. Die Verkaufsversion läuft völlig einwandfrei.

Kann ich durch Abbrechen von Gesprächen wichtige Hinweise verpassen?

Keine Sorge, die wirklich wichtigen Gespräche lassen sich nicht abbrechen.