

Wir haben für Sie wieder besonders schnell gearbeitet und exklusiv für Sie und den

CD-ROM-/SOFTWARESERVICE
Ludwig Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
069-869499
 Homepage: <http://www.gamepad.de>

geschrieben:

Komplettlösung zu Monkey Island III

Bitte beachten Sie:

Die Rechte für diesen Text liegen exklusiv beim Software-Service Kratz. Wir gestatten somit nicht, daß dieser Text - ohne unsere Genehmigung - gedruckt wird oder in welcher Form auch immer veröffentlicht wird oder auf elektronischen Medien erscheint. Er darf nur in der vorliegenden Form weitergegeben werden, also nur mit unseren Werbetexten!

Beachten Sie weiterhin: Hier wird der Weg mit den meisten Rätseln beschrieben. Spieler, die den einfacheren Weg eingeschlagen haben, werden mit dieser Lösung trotzdem zurechtkommen!

Zunächst ist man in einem Schiff gefangen. Man spricht mit den kleinen Piraten (linke Maustaste gedrückt halten und auf der Plakette das Papa-geiensymbol drücken).

Solange in verschiedenster Art mit ihm (Wally) reden, bis er depressiv wird. Daraufhin verliert er seinen Haken. Den Plastikhaken nehmen (linke Maustaste gedrückt halten und dann das Handsymbol).

Danach dann den Ladestock von der Wand nehmen. Jetzt die rechte Maustaste klicken und das Inventar wird sichtbar. Hier nun den Haken mit dem Ladestock kombinieren.

Jetzt die Kanone benutzen und so zielen, daß alle 4 Boote abgeschossen werden. Neben der Kanone hinausschauen. Den Enterhaken dann draußen mit dem Totenkopf benutzen und dann den Rest aus dem Wasser fischen. Das ergibt dann im Inventar ein Entermesser.

Mit dem Entermesser schneidet unser Held nun das Halteseil der Kanone durch und feuert sie danach nochmals ab.

Die Explosion bringt das Schiff zum Kentern. Guybrush entdeckt dann in der Schatzkammer einen Beutel und darunter einen Diamantring. Mit dem Diamantring das Bullauge aufschneiden und unser Held landet auf einer Insel.

Dort angekommen schenkt er seiner Geliebten den Ring, der sie jedoch wegen eines Fluchs von Le Chuck in eine Goldstatue verwandelt. Guybrush muß nun eine Rettungsaktion starten. Damit ist auch schon das 1. Kapitel beendet.

2. Kapitel:

Vom Strand erstmal glühende Kohle mitnehmen. Der nächste Weg führt uns in den Sumpf. Mit dem Totenkopf Murray reden und dann weiter in das Schiffswrack.

Schiffswrack:

Die Nadel aus der Voodoopuppe und den Kleister vom Boden nehmen. Den Spielgeldbeutel auf den Kaugummiautomaten anwenden. Eine ganze Schachtel Kaugummi

wandert ins Inventar.

Das glühende Holz mal auf die Voodoo-Puppe anwenden und dann an der Zunge des Krokodils ziehen.

Unsere altbekannte Voodoopriesterin in neuem Gewand erwartet uns danach.

Mit ihr über alles reden und Neues erfahren.

Danach in die Stadt gehen.

Stadt:

Beim Friseur mit allen reden. Hier ist jedoch vorerst nichts zu erreichen.

Nach oben und durch die Seitentür ins Theater. Hier am Piratenmantel die Tasche öffnen und einen Handschuh mitnehmen. Einen Zauberstab nehmen, ihn auf den Zauberhut anwenden und dadurch ein Buch hervorzaubern. Es ist ein Bauchrednerbuch.

Ein Blood-Island-Aufkleber auf dem Koffer finden. Nach rechts gehen und mit dem Künstler über Blood-Island und alles andere reden.

Den Piratenmantel genau ansehen und schließlich Läuse entdecken und mitnehmen.

Mit den Läusen geht's ein Stückchen im Friseurladen weiter. Guybrush sollte sie auf den Kamm anwenden, wenn der Friseur ihn abgelegt hat.

Nachdem der Piratenkapitän sein Haar los ist, wird er hinausgeworfen und der Friseurstuhl ist frei. Mit dem Friseur reden und ihn zum Zweikampf herausfordern.

Nachdem er verloren hat, sich auf den Stuhl setzen, den Hebel betätigen und dann mit dem Fuß den Briefbeschwerer ergattern.

Der Friseur muß daraufhin einen neuen suchen, geht für einen Moment und so kann unser Held den Stuhl hochpumpen und die Schere klauen.

Den Handschuh jetzt auf den Piraten hinten links anwenden und es wird zum Zweikampf kommen.

Kampfplatz/Stadt:

Guybrush verliert, kann aber jetzt zu Pflanzen neben dem Limonadenverkäufer gehen und eine mit der Schere abschneiden.

Danach wird das Gestrüpp mit der Schere bearbeitet und ein verborgener Weg kann entdeckt werden.

Treibsand:

Leider landet Guybrush im Bauch einer Riesenschlange. Dort kann er die verschiedensten Dinge in sein Inventar befördern, auch einen Sirup und mit Hilfe dieses Sirups und der Ipecac-Blüte einen entsprechenden Sirup herstellen.

Diesen dann auf den Schlangenkopf anwenden und schließlich im Treibsand landen.

Einen Dorn von der Pflanze nehmen, hinter Guybrush ein Schilfrohr ergattern und beides zum Blasrohr umfunktionieren.

Nun die Heliumballons mit dem Stein benutzen. Dann mit dem Papageienschnabel -(auf) unserer Plakette - den Stein zum Ast befördern und schließlich das Blasrohr auf den schwebenden Ballon anwenden. So kann sich Guybrush mit der lebensrettenden Kletterpflanze befreien und landet schließlich bei der

Jefarenbucht:

Unser Held findet ein Boot. Da es ein Loch hat, ist hier vorerst kein Weiterkommen.

Stadt:

Doch unser Ausflug in den Schlangemagen hat uns auch einen Reservierungsbeleg für das Restaurant beschert.

Hineingehen, mit dem Wirt reden und dann den ruhigen Gast anstoßen.

Ihm das Messer aus dem Rücken ziehen. Links dann eine Kuchenform und einen Keksschneider nehmen, von rechts vorne einen Butterkeks. Beißt unser Held

in den Keks, kommen Maden zutage.
Diese Maden lassen vom Hühnchen auf dem Tisch nur noch die Knochen übrig
und offenbaren dann die Clubmitgliedskarte.
Also nichts wie hin!

Clubgelände:

Dem Cabana-Jungen die Mitgliedskarte zeigen und mit ihm reden. Dann ein Handtuch nehmen, weitergehen, feststellen, daß der Strand zu heiß ist, das Handtuch auf den Eiskübel benutzen und es dann auf den heißen Sand anwenden. Leider reicht 1 Handtuch nicht, so daß unser Held sich drei neue holt, sie alle anfeuchtet und sich so eine Teppichbahn zum Sonnenanbeter legt. Von seinem Bauch den Krug nehmen, mit ihm reden und dann zum

Limonadenverkäufer:

gehen. Ihn ablenken und dem Krug austauschen.
Nun kann der Limonadenkrug genommen werden. Neben dem Stand jetzt den Krug mit der roten Farbe füllen.

Clubgelände/Strand:

Zurück zu Blassido am Strand, ihn den defekten Krug auf den Bauch stellen, der ausläuft und so Blassido zum Umdrehen veranlaßt. Leider sieht unser Held die Karte, kann sie sich aber nicht merken.

Stadt (Kampfgelände):

Erinnern wir uns an die Bucht mit den defekten Boot. Hier paßte doch der Keksschneider ins Loch. Wir brauchen jedoch einen Stopfen. Guybrush benutzt daher den Keksschneider auf einen Gummibaum am Wettkampfplatz, erhält so einen Gummistopfen und kann nun versuchen, das Boot zu reparieren.

Piratenschiff:

Vorher muß der Stopfen noch mit Kleister eingerieben werden. Das Boot ansehen und dann benutzen.

Beim Piratenschiff angelangt, nach oben klettern.
Vorerst gibt's hier nichts zu erreichen.

CD-ROM-/SOFTWARESERVICE

Ludwig Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

Stadt/Kampfplatz:

Zurück zur Insel und dort zum Kampfplatz. Wir haben doch bereits den Holzbock angesägt und das Rumfaß ist ausgelaufen (wenn nicht, dies jetzt nachholen) und dann doch mal mit unserem glimmenden Holz das Rinnsal aus Rum anzünden. Ein Gummibaumstamm sollte nun auf dem Stammstapel gelandet sein. Hat unser Held nun die Chance, den Baumstamm-Weitwurf-Wettbewerb zu gewinnen? Fordern wir unseren Gegner, den Friseur heraus und wir sollten unser erstes Mannschaftsmitglied haben.

Auf nach der Suche zum 2. Mannschaftsmitglied. Drücken wir doch mal unseren "Halsabschneider Bill". Dieser verschluckt sich und nach nochmaligem Drücken finden wir den Kiefernknacker am Boden.

Nützt es uns jetzt etwas, wenn wir den Goldzahn des Koches bekommen. Probieren wir es aus.

Gibt unser Held den Kiefernknacker an den Restaurantbesitzer, lockert sich sein Goldzahn. Mit Hilfe des Kaugummis sollte dann der Goldzahn in einer Kaugummiblaste landen, die unser Held dann aufsticht. So gelangt auch der Goldzahn in unseren Besitz.

Zunächst kann man das Lokal mit dem Goldzahn nicht verlassen. Eine List muß her. Einen Kaugummi kauen und dann im Inventar einen gekauten Kaugummi haben. Jetzt den Goldzahn darauf anwenden, dann das Helium auf Guybrush benutzen und schließlich den Zahn im Kaugummi nochmals in den Mund nehmen. Der Ballon sollte danach durch's Fenster nach draußen fliegen.

Der Zahn kann dann draußen mit Hilfe der Kuchenform in der Matschpfütze gefunden werden. Zurück zum Friseurladen und den Goldzahn dann dem Halsabschneider anbieten. Unser 2. Mannschaftsmitglied sollte vorhanden sein!

Nun wieder dem 3. im Bunde mit dem Handschuh beleidigen. Jetzt aber auf dem Kampffeld keine Pistole wählen. Den mittleren Kistendeckel schließen und danach dann den Banjokoffer anwählen. Ihn öffnen und dann genau auf den "Vorspieler" achten. Entsprechend alles nachspielen (mehrmals die richtige letzte Note) und dann mit der Pistole auf das Duellbanjo schießen. Jetzt sollte die Mannschaft komplett sein, aber das Schiff fehlt noch.

Piratenschiff:

In die Bucht, zum Schiff und dort vom Ruderboot aus die Planke absägen. Hochsteigen und anklopfen.

Als großes Hühnchen dann zurück in die Stadt in das Gasthaus, kurz mit dem Wirt reden (3), und wieder auf dem Schiff landen (nach einem Kampf mit dem Wirt).

Das Bauchrednerbuch auf den Affenkapitän anwenden und so die Schatzkarte ergattern.

Stadt/Clubgelände/Strand:

Jetzt wird noch die Karte von dem sich sonnenden Typen am Strand benötigt. Hierzu schlägt man den Jungen am Stand mit einem nassen Handtuch, nimmt sich das Speiseöl mit und schüttet es auf unseren Sonnenbadenden. Durch den entstehenden Sonnenbrand löst sich die Haut ab und so kann die Karte im Inventar landen.

Hat man jetzt alles, was man braucht?

Offensichtlich noch nicht. Ins Theater, nach oben zur Beleuchtungsregelung und dort zunächst den Hebel bedienen und dann entsprechend der Schatzkarte die Knöpfe bedienen (unten rechts, oben links, Mitte links, unten Mitte, Mitte rechts, 2x oben rechts, Mitte rechts und unten links. Auf der Bühne erscheint dann ein Licht-Kreuz.

Nun muß nur noch der Schauspieler beseitigt werden, damit man an der Stelle des Kreuzes graben kann.

In der Requisite die Kanonenkugeln mit dem Hühnerfett begießen und bald wird die Bühne frei sein. Ist die Statue freigegeben, ist auch die Mannschaft an Bord und es geht in das nächste

3. Kapitel:

Hier müssen Seeschlachten gewonnen werden und auch Schwertkämpfe. Die Beleidigungen beim Schwertkampf müssen sich reimen. Die Angriffe auf die Schiffe so erfolgen, daß sie seitlich geschehen.

Eine Seeschlacht beginnt für Guybrush an der Navigationskarte mit kleinen Modellpiratenschiffen. Es sind dann 3 Schiffe zu sehen: Guybrush's Schiff, ein Schiff mit "?" und ein Schiff mit "Röchelieu". Kapitän Röchelieu hat die besten Kanonen und unser Held wird zunächst nicht in der Lage sein, ihn zu besiegen. Man muß deshalb auf das Schiff mit dem Fragezeichen doppelklicken, bis Guybrush's Schiff dessen Weg kreuzt. Sobald dies geschieht, wechselt der Bildschirm zu einer Ansicht des Seebereichs. Die Schiffe treffen sich. Guybrush's Schiff kommt von der linken Seite angesegelt. Mit der linken Maustaste kann man steuern und mit der rechten schießen.

Verliert man den Seekampf, hat das Schiff auf der Seekarte eine Beschriftung. Immer wieder angreifen, bis man es besiegt hat. Wenn man die Seeschlacht gewonnen hat, muß man auf dem anderen Schiff mit Beleidigungen kämpfen. Verliert man, greift man das gleiche Schiff solange an, bis man gewonnen hat. Sobald das Duell gewonnen ist, zum Hafen und dort eine neue Kanone kaufen. Ist das geschehen, wieder ein "?"-Schiff suchen und kämpfen. Dies solange tun, bis es keine besseren Kanonen mehr zu kaufen gibt. Noch ein Tip: Unser Held wird gefragt, ob er bei den Kämpfen Hilfe von der Besatzung möchte. Lehnt er dies ab, werden die Kämpfe schwerer zu gewinnen sein. Doch auch später kann man noch mit der Besatzung reden und um Hilfe bitten.

Ob die Beleidigungen treffend sind, bemerkt man, ob man an Boden gewinnt. Waren sie falsch oder nicht gut genug, weicht man zurück.

Korrekte Beleidigungen:

..... Negligé	- Separee
..... imponiert	- kollabiert/desinfiziert
..... häßlich/mutiert	- im Säbel reflektiert
..... eliminiert	- paralisiert
..... balsamiert/Testament	- desinfiziert
..... Touche	- Klischee
..... Toupee/En Garde	- Klischee
..... Beseitigung	- zittern!/ach ja = Gewinn!/Läuterung/ Reinigung
..... mein Herz rast ...	- koffeinfreier Kaffee
..... Minenspiel/Abstammung	- Gesicht, Begnadigung
..... Buffet	- Filet (evtl. ich bin Gummi = Gewinn)
..... Name respektiert	- niemand tangiert
..... Schrecken der See	- Atemspray
..... Hintern/Beleidigung	- in Fomaldehyd
..... Metier	- Varietee
..... kapituliert	- kolabiert/ich bin Gummi..../paralysiert
..... Plädoyer	- Armee/ Gewinn/
..... Beleidigung/	- Gewinn/Erheiterung
..... sterilisiert	- Gewinn/identifiziert
..... Protege	- Armee
..... Jauche und ..	- legale Reinigung
..... Geplänkel..Schwung	- koffeinfreier Kaffee
..... Haschee	- Filet
..... gouilotiniert	- desinfiziert
..... prädestiniert	- niemand tangiert
..... Croupier	- Separee
..... Erniedrigung	- Erheiterung
..... adoptiert	- reflektiert

Sollten Sie weitere Beleidigungen mit guten Antworten finden, teilen Sie es uns bitte mit!

Auf der neuen Insel verabschiedet sich dann die Mannschaft!

Blood Island:

Am Strand die Flasche mitnehmen.

Nun zunächst einmal die gesamte Insel erkunden.

Wir sollten finden: die Statute, den Strand, den Leuchtturm, das Hotel, den Friedhof, die Windmühle und schließlich das Dorf.

Hotel:

Ins Hotel gehen und mit der Wahrsagerin reden. Hinten im Nebenraum dann den Magneten vom Kühlschrank nehmen. Sich alles genauestens ansehen.

Nach oben gehen und die Zimmer untersuchen. Nur das linke ist vorläufig zugänglich. Unten von der Bar noch Broschüren mitnehmen und das Rezeptbuch.

Vorläufig gibt's hier nichts mehr zu erreichen. Draußen Bühne, Kochtopf und Grill untersuchen. Jetzt zum

Friedhof:

Alles untersuchen und weiter zum Sargmacher/Totengräber. Beim Hund stinkende Hundehaare mitnehmen und dem Hund den angebissenen Keks anbieten.

Hammer und Meißel vom verzierten Grabstein mitnehmen.

Hotel:

Mit dem Meißel nun vom Hotelnebenraum ein Stück Käse holen.

Mühle:

Weitere Erkundungen bei der Mühle machen. Rechts eine Pfefferpflanze entdecken und eine Frucht pflücken. Der Weg führt uns nun ins

Eingeborenendorf:

Es scheint verlassen zu sein.

Rechts können ein Holzbohrer und ein Meßbecher genommen werden.

Den Tofublock vom Buffettisch nehmen und mit dem Meißel eine Maske daraus machen.

Hinauf zum Vulkan gehen. Mit dem Inselbewohner ausführlich reden.

Zurückgehen und die Tofumaske aufsetzen. Jetzt darf unser Held an der Zeremonie teilnehmen. Etwas Käse in den Vulkan werfen.

Hotel:

Jetzt sollte der Grill beim Hotel unter Feuer stehen. Der Käse kann geschmolzen werden. Es entsteht ein Teerersatz, den unser Held mitnimmt!

Strand/Wrack:

Hier den Teerersatz gegen die Handlotion bei den Piraten tauschen.

Hotel/Strand:

Dem Barkeeper den Pfeffer und die Hundehaare geben. Nun fehlt noch das Ei. Damit es nicht zerbricht, wenn man mit dem Hammer gegen den Gummibaum schlägt, ein Kissen vom Barhocker mitnehmen.

Im zugänglichen Zimmer oben den Hammer auf den Nagel anwenden.

Draußen dann das Porträt und den Nagel nehmen.

Hinunter zum Strand, das Kissen auf den Felsen legen, den Hammer auf den Gummibaum anwenden und dann dem Barkeeper sein Ei bringen. Er wird wieder fit und Guybrush kann ein Schwätzen führen.

Einen Drink mit Schirm bestellen. Von der Theke das Glas und auch links an der Wand den Spiegel nehmen (dafür muß das Porträt zurechtgeschnitten und dann an die Stelle des Spiegels gesetzt werden.)

Windmühle/Lichtung:

Zur Windmühle und sich mit dem Schirm nach oben bringen lassen. Dort ein Faß mit Zuckerwasser finden, es ins Glas abfüllen, zurück zur Lichtung und damit die Glühwürmchen einfangen (Deckel nicht vergessen).

Leuchtturm/Strand/Fährmann:

Auf zum Leuchtturm und ihn mit dem Glas sein Leuchtfeuer zurückgeben.

Nicht vergessen zuvor in den Deckel Löcher mit dem Meißel zu stechen.

Die Linse ausrichten und den Spiegel aus dem Hotel einsetzen.

Der Leuchtturm wird repariert sein.

Geht man zum Strand, so wird man den Fährmann treffen.

Im Inventar hat man eine Flasche mit Korken. Ihn mit dem Papageienschnabel auf der Plakette entfernen und darauf dann die Nadel anwenden (sie zeigt erst dann die Richtung, wenn sie vorher mit dem Magneten magnetisiert wurde).

Dieses Gebilde nun in die Tasse mit Salzwasser legen und der Kompaß sollte fertig sein.

Zum Strand, dem "Fliegenden Waliser" den Kompaß geben und mit ihm übersetzen. Es geht zur

Totenkopfinsel:

Hier jedoch vorerst nichts erreichen, außer daß unser Held von den Piraten eine Zombiepiratenpuppe bekommt. Wie kommt man jedoch zu den Piraten hinunter? Benutzen Sie den Aufzug und wenn unser Held dann fällt, sollte ihn der Schirm aus seiner Not helfen. Zurück nach

Blood Island:

Wo haben wir noch nichts tun können? Richtig, auf dem Friedhof muß doch noch was machbar sein, zumal uns der Zimmermann sagt, daß man erst in die Gruft kommt, wenn man tot ist.

Hotel/Friedhof:

Das Rezeptbuch einmal genau lesen und feststellen, daß man das Medikament für den Piratenkater nicht mit Alkohol zusammenmischen darf. Tun wir es trotzdem.

Den entstandenen Drink trinken. Unser Held wird scheintot.

Den Meißel dann unten rechts auf den Sarg benutzen. Guybrush steigt aus.

Er benutzt ihn dann auch auf den Sarg in der Mitte und wir treffen wieder einen alten Bekannten aus einem vorigen Monkeyspiel.

Er macht ein Versicherungsbüro auf, nachdem unser Held mit dem Schreiner/Totengräber geredet hat. Zurück zur Gruft und eine Versicherung abschließen, den Goldzahn als Bezahlung anbieten. Auch eine laminierte Visitenkarte müßte in unserem Besitz sein.

Ein 2. Mal zum Scheintoten werden. Zurück ins Hotel und oben im 1. Stock die hintere Tür öffnen, indem man die laminierte Visitenkarte auf die Tür anwendet.

Das Bett herunterziehen und feststellen, daß man ans Buch muß, das Bett aber nur mit Nägeln untenbleibt. Zurück zur Gruft und Sargnägel holen.

Ins Hotel und dort das aufgeklappte Bett festnageln (mit den Sargnägeln und einem weiteren Nagel). Danach dann das Buch vom Skellet nehmen.

Nun zur linken Tür gehen, den Bilderrahmen auf das Bullauge benutzen.
 Ins Zimmer gehen und durch das Bullauge sehen.
 Der Wirt wird nach oben kommen und das "hergestellte" Bild sehen.
 Glaubt er jetzt, daß wir zur Familie gehören?. Hinuntergehen und ihn wieder einmal fragen, ob man nicht wie ein Meistersuppe aussieht.

Weiter mit dem Wirt reden und dabei dann das gefundene Buch benutzen.
 Nun wird der Wirt uns glauben. Nehmen wir wieder einen Drink, werden zum Scheintoten und unser Held landet in der Familiengruft.
 Dort sollte ihm wieder der Totenschädel Murray begegnen, wenn man einen Sarg /ein Familienwappen untersucht. Dahinter schaut man dann in das Zimmer des Totengräbers, entdeckt rechts eine Lampe und kann sie nehmen, nachdem unser Held den Skelletarm mit Kleber eingeschmiert hat.

Nun mit der Geisterbraut reden.

Jetzt nochmal durch die Spalte hinter dem Sarg sehen. Der Totengräber muß veranlaßt werden, uns herauszulassen. Also die Lampe auf dem Sargdeckel absetzen, den Totenkopf Murray darauf benutzen und unser Totengräber wird die Grufttür öffnen.
 Nun sollten wir unsere Versicherungssumme kassieren, müssen aber beweisen, daß wir tot sind.
 Zurück ins Hotel, dort rechts in den Nebenraum und hier im Aktenschrank einen Totenschein finden.
 Damit nun zum Friedhof und zum Versicherungsagenten. Unser Held wird dann schließlich sein Versicherungsgeld im Inventar haben.

Können wir jetzt um den Diamanten pokern? Auf zu den Piraten auf der

Totenkopfinsel:

Mit dem Spielen beginnen. Hat man die Karten, dann das Inventar anwählen und dort dann die Tarotkarten auf die Spielkarten benutzen.
 Nach einem Kämpfchen wird unser Held den Diamanten haben.

Noch kann er ihn nicht an Elaine geben. Zurück ins obere rechte Hotelzimmer.
 Sollte das Skellet auf dem Bett etwa in die Gruft?
 Das Brecheisen auf das zugenagelte Loch benutzen und danach dann auf das Bett.
 Zwei liebende Tote werden vereinigt. Die Verlobungsringfassung bleibt zurück.
 Diamant und Fassung verbinden, zu Elaine gehen und zunächst die Handlotion auf den Ring anwenden. Nun Elaine den kompletten Diamantring anstecken.
 Sie revanchiert sich mit einem Kinnhaken.
 Beide werden dann schließlich doch noch gefangen und landen im

5. Kapitel/Monkey-Island:

Ist man mit den Gesprächen mit Le Chuk durch, sieht man nur eine Gondel.

Guybrush wurde verkleinert. Schaffen wir es, ihm seine normale Gestalt wiederzugeben? Versuchen wir es mal mit dem Drink, der schon den Barkeeper

wieder klar gemacht hat. Machen wir uns auf die Suche nach Hundehaaren, Ei und Pfeffer.

Mehrmals mit dem Kutterköter reden, ihn schließlich das Alter raten lassen, einen Anker gewinnen und dann mehrmals den Köter schlagen, bis er beißt und man schließlich Haare hat. Vom Stand rechts dann die Pfeffermühle nehmen. Mit dem Verkäufer reden und ein Schneehörnchen bekommen. Dies schmilzt, nützt uns also vorerst nichts. Also versuchen wir, noch an die letzte Zutat, das Eiweißgebäck heranzukommen.

Guybrush benutzt den Rasierschaum/eine Flasche aus dem Inventar auf die Kuchenform und legt den Anker dazu. Nun sieht alles aus, wie eine Kuchenattrappe, die man der Hafenratte bzw. dem Gebäckstapel unterjubelt. Dadurch sollte jemand beseitigt werden, dessen Platz man nun einnehmen kann (durch's Tor gehen und mit dem Gebäck beworfen werden). Nun wieder ein Hörnchen holen, das Eiweißgebäck darauf anwenden, es dann pfeffern und schließlich die Hundehaare darauf anwenden. Ißt man dieses Gebilde, wird Guybrush wieder wachsen.

Nun Le Chuck in mehreren Schritten besiegen:

An folgenden Stationen der Achterbahn nun aussteigen.

1. Schiff: Rumfass nehmen
2. Folterkammer: Laterne öffnen und Licht ausblasen, Ölflasche nehmen
3. Holzfäller: heruntergefallenes Seil nehmen

Zur Eiswelt fahren, das Rumfass auf den Schneeaffenarm legen, das Seil mit der Ölflasche benutzen, es dann am Faß anbringen und unten warten, bis Le Chuk auftaucht. Dann den Pfeffer auf ihn anwenden (vorher die Pfeffermühle benutzen und es sollte "loser Pfeffer" im Inventar sein). Warten wir nach dem Happy-End wieder mehrere Jahre auf Monkey Island IV?

In eigener Sache: Unser Sohn hat für Sie in mehr als 50 Stunden die Lösung erarbeitet und aufgeschrieben. Sollten Sie diese Lösung nicht käuflich erworben haben, wäre er sicherlich dankbar, wenn Sie ihm eine Anerkennung in Form von Briefmarken oder Barem an unsere Adresse zusenden würden. Dies spornt ihn dann sicherlich an, auch weitere Lösungen zu schreiben.

Wir hoffen, daß Ihnen diese Lösung geholfen hat, über so manche Klippe des Spiels hinwegzukommen und möchten Ihnen noch mitteilen, daß Sie bei uns alle gängigen Spiele kaufen können.

CD-ROM-/SOFTWARESERVICE

Ludwig Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>