

Komplettlösung zu Tales of Monkey Island – Kapitel 3

Exklusiv geschrieben von Ludwig Kratz für



<http://www.gamepad.de>

Wir danken mag von <http://www.gameboomers.com> für ein paar Tipps, ohne die wir zum Lösen länger gebraucht hätten.

Act 1 - Meet Coronado DeCava.

Nachdem wir im Maul des Ungeheuers angekommen sind wenden wir uns nach rechts und treffen DeCava. Wir gehen alle Gesprächspunkte durch und DeCava möchte unsere Frau sehen – er glaubt uns nicht.

Zu Winslow, mit ihm reden und seinen Anweisungen folgen, denn wir müssen Morgan wiederbeleben, um sie zu präsentieren. Ihren Puls fühlen, GUS entdecken. Dann das **Schwert** nehmen und die Beine anheben. Merken was auf dem Schwert und was auf dem Zettel steht. Trotz allem kommt sie nicht zu sich. Winslow erzählt etwas von Riechsalz, aber woher nehmen? Guy klettert des Schiffmast hoch und nimmt etwas **stinkendes Ohrenschmalz / stinky earwax** des Monsters, hält es dann Morgan unter die Nase und kann danach Morgan bei DeCava vorstellen. Doch hält das einer Überprüfung stand?

..... - we met through work

..... first date – we went sailing

Weitere Fragen folgen in einem Käfig:

Skilled Fighter (Morgan's sword) -Dante

Favorite Pet – Gomez

Greatest Idol – Guybrush

Death of an uncle – Jugbender

First love – Gustavo

First Ship name – Toro

Wir landen letztendlich ein Stockwerk tiefer im

Act 2 - Join the Club, Fix the Manatee

Hier reden wir mit Bugeye Faceoff über alles. Wir dürfen der Bruderschaft vorerst nicht beitreten. Dies werden wir erreichen müssen, um weiter zu kommen.

Nach rechts unten zum surley pirate „Bugeye“ gehen, mit ihm reden. Der Versuch, ihn dazu zu bewegen, Guy in die Bruderschaft aufzunehmen misslingt, da ihm noch Etwas fehlt. Also müssen wir uns das aneignen. Dennoch ist Morgan enttäuscht und wirft das **Foto von Guy** weg, der es aber wieder an sich nimmt (es liegt in der Nähe des Trommlers).

Zunächst mal wieder nach oben zu DeCava und mit ihm reden. Er möchte einen Drink.

Wieder nach unten und mit Noogie reden, dem Trommler, dass er etwas schneller spielt. So steigt der Magensaft des Monsters an und unser Held könnte etwas davon holen; aber er ist nicht schnell genug unten. Also unten mal in den weird bump springen, wieder oben bei Noogie landen, erneut bitten, dass er schneller spielt, in den weird bump springen und dann den **Krug** unten mit **Mug´o Bile** im Big Pool of Bile füllen.

Guy liefert ihn oben ab, aber das Getränk sollte nicht gelb sein. Hier muss ein Trick her und Guy klaut DeCavas **Monocular**. Er setzt das Fish Eye ein und gibt das Monocular zurück. Jetzt trinkt DaCava und Guy bekommt ein neues Minenspiel für seinen Wettkampf.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Nun die 4 anderen Minenspiele besorgen:

Nach unten gehen und am Poll of Bile das Schiffwrack und dort die Bugfigur ansehen. Weitermachen und bei Moose, bei Morgan und bei Noogie jeweils „Arrr“ sagen.

Haben wir das hinter uns gebracht, versuchen Bugeye zu besiegen. Immer etwas anderes im Kampf wählen als der Gegner. Dies dann mehrmals tun, bis (fast) alle Fragezeichen im Auswahlmenü weg sind. Neues **Mug´ o bile** holen und es über das Gemälde/Painting schütten, so dass wir die fehlende Augenstellung bekommen.

Jetzt sollten wir gewinnen. Dennoch hat Bugeye noch eine „Spezialität“ auf Lager, aber wenn wir alle Dialogoptionen dann im Gespräch durchgehen, ist Bugeye bereit, ihm seine Stimme zur Aufnahme in die Bruderschaft zu geben. Nun müssen aber die anderen noch überzeugt werden.

Noogie: mit ihm reden und wenn er ein Date mit Morgan bekommt (das wir ihm anbieten), ist er auf unserer Seite. Von ihm auch ein Member Manual bekommen. Nun also Morgan informieren, sie zu einer „recon mission“ überreden und ihr sagen, wie sie handeln soll:

- 1) Slyly interrogate hin
- 2) Test his grip
- 3) Check for weapons

Sie tut das, das Date verläuft gut und wir haben die 2. Stimme.

Moose: Santino, das Skelett braucht einen neuen Schädel. Also mit Moose reden, „propose a TOAST as a distraction“ und dann das Schwert auf Santino anwenden, wenn Moose beschäftigt ist. Der Schädel hängt nun lose da. Nun unten zur Schatzkiste und den Haken damit benutzen. Wir ergattern **Murray** und benutzen ihn, wenn Moose wieder trinkt, auf Santino und die Schädel werden ausgetauscht. Jetzt das rechte „Rohr“ unten „Odd Protuberance“ mit Mug o´Bile säubern. Dann hindurch zum Iron Monkey und das „**modern torture manual**“ aus ihm herausholen. Die beiden manuals kombinieren und die Cover werden vertauscht. Dann das Members tortured manual with members cover auf Murray anwenden. Nochmals mit ihm reden und dann die Abstimmung veranlassen. Man wird aufgenommen und bekommt das **cochlea**. Nach oben und wir bekommen einen Seahorse-Kopf.

Nun den Mast hoch zum Ohr, das cochlea auf die Wunde anwenden und manatee wird wieder auf Kurs sein. Letztendlich rennen wir um unser Leben, bereden alles komplett mit Morgan (eventuell noch manatee lax anwenden oder bekommen) und werden ausgespuckt, so dass beide Boote wieder auf dem Meer schwimmen.

Act 3 - Face the Leviathan

Nun soll Guy tauchen. Mit DaCava alles komplett bereden und wir landen auf dem Meeresboden. Die Suche nach dem Schwamm beginnt.

Die Schatztruhe öffnen und einen goldenen **Schraubenschlüssel** ergattern. Dann zur Höhle und letztendlich erfahren, dass wir die Manatee-Sprache lernen müssen und die Manatee-Zunge brauchen. Wie bekommen wir beides???????

Auf die Brücke zum Steuerrad hoch gehen. Auf einem Fass liegt das Medaillon. Drücken wir in die Mitte, nimmt die Voodoo-Tante Besitz von DaCava. Setzen wir rechts unser Bild ein, benutzen den Schraubenschlüssel, um den Pfeil umzukehren und wenn wir jetzt in der Mitte drücken, dann ergreifen wir Besitz über die Voodoo-Tante.

Nun müssen wir den Marquise herbeordern. Dazu die Tarot Karten ins Inventar befördern. Dann sie richtig auslegen:

Die fracture card auf das Actor-Feld legen.

Die journey card Auf das Action-Feld legen.

Die curse card auf das Target-Feld legen.

Dann die Voodoo-Bell benutzen.

De Singe wird erscheinen, wir reden letztendlich mit ihm über die Sprache der Giant Manatees, doch er weigert sich, das Buch herauszugeben. Man droht, doch es bleibt wirkungslos.

Jetzt die Karten umordnen:

Journey card nach links, Curse card in die Mitte und fracture card nach rechts.

Der Marquise wird das **Buch** bringen. Das Buch anklicken und lesen. Jetzt können wir die Sprache.

Wieder die Karten umordnen, so dass wir zurück zum Schiff kommen:

Journey card links, Mitte und rechts austauschen.

Wir brauchen die Zunge und die Piraten wissen, wo sie ist. Wir müssen sie dazu zwingen, es zu sagen.

So sehen wir uns die Akten in der Akten-Kiste an, von allen, die Akte von Noogie ist am wichtigsten. Mit allen Piraten reden.

Fangen wir bei Bugeye an, machen dann bei Noogie weiter, sagen „Arrr“ und wählen dann stinky, cross eyed, geezer. Da Murray störrisch ist, wird er mit dem Schwert, nachdem man es sich von Morgan ausgeliehen hat, geköpft.

Nun den sich bewegenden, zappelnden Fisch vom Sack nehmen und dann den Seehorse-Kopf auf den Mantee unter Wasser anwenden. Man sieht dann schon die Zunge auf dem Magensaft schwimmen und wendet nun den Fisch auf die Trommeln an. Der Magensaft steigt und wir holen uns die Zunge.

Das ManateeLax auf den pool of bile anwenden und wir landen wieder im Wasser.

Mit dem großen Manatee reden und ihm Hilfe anbieten. Er wird zur Höhle geführt und dort müssen wir die Fragen des Weibchens richtig/zufriedenstellend beantworten.

Zum Beispiel (Zitat aus der offiziellen Telltalegames-Lösung):

<http://www.telltalegames.com/monkeyisland/lairoftheleviathan/walkthrough>

- If she asks where you'd go, say Aquarium. (Getting Around)
- If she mentions having baggage, you have nothing to declare. (Money)
- Calls you a cold fish? You like it Hot and Spicy. (Hotels)
- She mentions a way to her heart, ask for a map. (Getting Around)
- What will she say when she devours your heart? Excellent meal! (Hotels)
- Calls you an imbecile? The TV doesn't work. (Hotel)
- If she says you're a know it all, say you don't understand. (Courtesy)
- If you can't buy her love, ask how much it is. (Money)
- Giving you the time of day? I lost my watch. (Emergency)
- Response to ripping your head off? Stop, Thief! (Emergency)
- If she says you're nervous, ask for the bathroom. (Emergency)
- If you're a glutton for punishment, ask to please repeat that. (Courtesy)

Obiges sind nur einige Auswahlmöglichkeiten und evtl. sind auch andere Antworten möglich.

Hier obiges in deutsch – Zitat aus: http://www.gbase.ch/pc/tipps/8973/2577__p10.html

Auf die Frage, wohin ihr mit ihr gehen wollt, erwähnt ihr das Aquarium. Wenn sie damit droht, euch den Kopf abzubeißen, ruft "Stoppt den Dieb!". Auf eure Nervosität angesprochen, solltet ihr nach dem Bad fragen. Auf die Frage, ob ihr Schmerzen mögt, fragt sie, ob sie das wiederholen könnte. Die dreiste Behauptung, ihr seid ein kalter Fisch, kontert ihr mit eurer Vorliebe nach scharfen, heißen Sachen. Dass Männer immer viel Ballast mit sich schleppen, kommentiert ihr nur mit einem achselzuckenden "Ich habe nichts dabei". Den Weg zu ihrem Herzen lasst ihr euch besser erklären. Dafür wird euer Herz wunderbar schmecken! Wenn sie euch der Besserwisserei beschuldigt, sagt ihr, dass ihr nicht verstehe. Auf eure Dummheit angesprochen, solltet ihr euch beschweren, dass der Fernseher nicht funktioniert. Warum sollte sie euch ihre Zeit geben? Weil ihr eure Uhr verloren habt! Und nach der Aussage, dass ihr ihre Liebe nicht kaufen kann, fragt sie doch einfach mal, wie viel sie denn kostet!

Hat man 3x richtig geantwortet, wird die Höhle frei und wir können drinnen den Schwamm/Sponge holen. Es geht ab nach oben, wo uns eine Überraschung erwartet.

Act 4 - Foil de Cava

Wir sind beide in je einem Käfig gefangen. Guy gibt Morgan ihr Schwert zurück und versucht an sein Seil zu kommen. Dadurch sinkt der Käfig nach unten und Morgan kann auf Wunsch von Guy dessen Seil kappen. Er fällt nach unten. Die Piraten haben den Schwamm vergessen und wollen ihn sich holen.

Guy stellt sich zu seinem Mast, so dass die Kugel, die die Piraten abfeuern, zurückgeschleudert wird. Schnell dann die eigene Kanone mit dem Seahorse-Kopf bestücken und abfeuern.

Die Endsequenz erwartet uns – Morgan erinnert sich an ihren Auftrag - und wir freuen uns auf Teil 4.

Den Abspann sollte man nicht abbrechen!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir weisen auf unser Copyright hin und bitten, dieses zu beachten! Falls Sie diese Lösung kostenlos erhalten haben und uns unterstützen wollen: gerne können Sie uns ein paar Briefmarken als Unkostenerstattung zusenden. H.L. Kratz Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach