

Monkey Island 4 - Flucht von Monkey Island - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Guybrush Threepwood ist wieder unterwegs. Er kommt mit Elaine gerade aus den Flitterwochen und schon steckt er wieder in Schwierigkeiten. Guybrush und Elaine wurden für tot erklärt und es soll ein neuer Gouverneur auf Melee Island gewählt werden. Da wartet wieder ein großes Abenteuer auf Guybrush. Wie immer gilt: alles mitnehmen was geht und mit allen Leuten über alles reden. Neu ist diesmal die Steuerung. Ist am Anfang etwas ungewohnt so ganz ohne Maus zu spielen. Aber nach einer Weile geht es auch mit den Tasten ganz gut. Aber jetzt geht es los.

Erst einmal muss sich Guybrush aus einer heiklen Situation befreien. Dazu dreht sich Guybrush zum Kohlebecken und kippt es um. Dann nimmt er sich die glühenden Kohlen mit den Füßen und dreht sich um zur geladenen Kanone. Mit dieser benutzt er die glühenden Kohlen. Die Kanone geht los und das gegnerische Schiff geht unter. Guybrush und Elaine kommen auf Melee Island an.

Akt 1:

Aufgabe 1: Katapult zerstören

- Guybrush spricht mit dem Mann am Katapult
- dann geht er den Weg entlang und durch das Tor
- er sieht sich erst einmal überall um
- auf der rechten Seite ist das "House of Mojo"
- hier wohnt die Voodoo Lady
- in das Haus gehen und die Hand in dem Raum ansehen
- den Zeigefinger (steht nur Finger dran) benutzen (ziehen)
- nun kommt die Voodoo Lady und Guybrush spricht mit ihr
- die Voodoo Lady sagt das Guybrush ein Schiff braucht und eine Crew
- das Haus verlassen und weiter gehen
- rechts um die Ecke stehen 2 Piraten
- es sind Otis und Karla
- Guybrush spricht mit ihnen und verspricht ihnen laue Regierungsjobs wenn sie wieder bei ihm anheuern
- zur SCUMM Bar gehen
- ganz oben mit dem Säufer sprechen und versuchen im die Brezeln weg zu nehmen, aber das geht nicht so einfach
- mit dem Pirat am Tisch sprechen
- er ist der Boss der SCUMM Bar und er würde gern bei Guybrush anheuern, aber er kann nicht weg
- zu dem Barman gehen und mit ihm reden
- nun mit den beiden Dartspielern reden
- ihnen sagen das sie ein bestimmtes Ziel sowieso nicht treffen werden
- sie fragen dann was sie treffen sollen und sie treffen auch immer
- Guybrush sagt sie würden den Ballon nicht treffen
- die Dartspieler treffen den Ballon und der Säufer bekommt einen Herzinfarkt
- nun kann sich Guybrush die Brezeln holen und die SCUMM Bar verlassen
- weiter rechts nach der SCUMM Bar kommt Guybrush zur Übersichtskarte
- der Hafen ist darauf zu sehen und Guybrush läuft dort hin
- er spricht mit der Hafenmeisterin, die will ihm aber kein Schiff geben
- er nimmt sich hier den alten Fahrradschlauch und geht wieder zurück zum Ort
- Guybrush geht zum Gouverneurshaus
- dort benutzt er den alten Schlauch mit dem Kaktus, den der Mann am Katapult immer zum Justieren benutzt
- dem Mann am Katapult jetzt eine Brezel anbieten und wenn der dann die Brezel isst
- Guybrush am Katapult zu schaffen (Katapult manipulieren)
- der Mann muss nun erst das Katapult wieder justieren und dazu schießt er auf den Kaktus

- das Katapult ist endlich hin und der Beschuss auf das Haus hört auf

Aufgabe 2: Schiff und Crew besorgen

- Guybrush geht erst einmal ins Gouverneurs Haus
- hier nimmt er das Formular für Regierungsposten und spricht mit Elaine
- er sagt ihr das er kein Schiff bekommt
- sie gibt ihm das Siegel des Gouverneurs
- nach rechts gehen und die Kommode ansehen
- das Regierungsschreiben nehmen, lesen und einstecken
- Regierungsschreiben für laue Jobs von Elaine unterschreiben lassen und auch den Regierungsvertrag
- das Haus verlassen
- zu Otis und Karla gehen und ihnen das Regierungsschreiben für laue Jobs zeigen
- die beiden heuern an und warten im Hafen
- in die SCUMM Bar gehen
- Guybrush braucht noch ein Crew Mitglied
- er spricht mit dem Besitzer der Bar Mr. Käse
- der will nur mitkommen wenn Guybrush ihm im Beleidigungsarmdrücken besiegt
- also fordert Guybrush Mr. Käse zum Beleidigungsarmdrücken auf
- wenn Guybrush die richtigen Antworten gibt und siegt, dann kommt Mr. Käse mit auf das Schiff, sobald Guybrush eins hat

hier die Beleidigungen (B) mit den Antworten (A): (sind aber nicht alle)

B: Gibt es eine größere Memme als dich ?

A: Sie sitzt mir gegenüber, was fragst du mich ?

B: Nach diesem Spiel trägst du den Arm in Gips.

A: Das sind große Worte für einen Kerl ohne Grips.

B: Meine Großmutter hat mehr Kraft wie du, du Wicht.

A: Dafür hab ich in der Hand nicht die Gischt.

B: Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

A: Wobei mir vor allem vor Deinem Atem graust.

B: Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

A: Behalte sie für Dich, sonst bekomme ich noch Pusteln.

B: Du bis das hässlichste Wesen, das ich jemals sah.

A: Mit Ausnahme Deiner Frau, so viel ist klar.

B: Ich habe Muskeln an Stellen, von denen du nichts ahnst.

A: Zu schade das keiner davon in deinen Armen ist.

B: Gib auf oder ich zerquetsche dich wie eine lästige Mücke.

A: Wenn ich mit dir fertig bin, brauchst du eine Krücke.

B: Ich habe mit diesen Armen schon Kraken bezwungen.

A: Und Babys wohl auch, na der Witz ist gelungen.

B: Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

A: Wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.

B: Seh ich da Spuren der Angst in deinem Gesicht.

A: Das ist ein Lachen du schwächerer Wicht.

- nach dem Sieg die Bar verlassen und zum Hafen gehen
- hier mit der Hafenmeisterin sprechen
- noch mal nach einem Schiff fragen

- sie will Guybrush keins geben
- nun der Hafenermeisterin das Siegel zeigen und schon bekommt Guybrush ein Schiff, auch wenn es ihm nicht gerade besonders gefällt, denn es ist rosa und hat eine Gallionsfigur am Bug
- nun geht die Fahrt los nach Lucre Island

Lucre Island:

- Guybrush geht nach links bis zu zwei Schachspielern
- dort geht er die Treppe nach oben und kommt zur Anwaltskanzlei
- in die Anwaltskanzlei gehen und mit den Anwälten sprechen
- Guybrush bekommt von den Anwälten einen Brief
- diesen Brief lesen und die Kanzlei verlassen
- zur Bank von Lucre Island gehen und hineingehen (ist neben der Kanzlei)
- mit der Bankangestellten Brittany sprechen und ihr sagen das er etwas aus einem Nummernfach holen möchte
- im Tresorraum wird Guybrush aber überfallen von einem Mann mit einer Maske die aussieht wie Guybrush
- Guybrush verliert alle wichtigen Sachen und steckt nun im Tresorraum fest

Befreiung aus dem Tresorraum:

- das Schwert, die 3 Schwämme und das Taschentuch nehmen und einstecken
- die Nummertruhe ansehen und die Musikbox und die Grogflasche nehmen
- das Schwert mit der unteren Angel benutzen
- dann das zerbrochene Schwert mit dem Spalt benutzen
- alle 3 Schwämme mit der Spalte und dem Schwert benutzen
- nun den Grog mit den Schwämmen benutzen und die Tür vom Tresor öffnet sich
- Guybrush wird allerdings gleich von Inspektor Canard festgenommen
- er bekommt Fußfesseln und darf die Insel nicht verlassen

Suche nach Pegnose Petes:

- Guybrush spricht mit dem Inspektor und sagt er ist unschuldig
- er fragt ihn nach Pegnose Petes und wie er seine Unschuld beweisen kann
- die Dose mit dem Hühnerfett einstecken (vor der eisernen Jungfrau) und dann das Haus verlassen
- am Brunnen steht Brittany und Guybrush geht hin und spricht mit ihr
- dann geht er zum Parfümverkäufer
- dort nimmt er einen Zerstäuber mit (von dem Haufen links neben dem Verkäufer)
- dann mit dem Verkäufer (Hugo) sprechen
- die Parfümflaschen auf der Theke ansehen
- Guybrush steckt sich ein Parfüm ein und sieht es sich dann im Inventar genauer an (es ist LeChuck Parfüm)
- jetzt zum Haus der Stöcke gehen
- Guybrush sieht sich um und kurz danach kommt Mr. Mandrill und holt sich seinen neuen Stock ab
- an dieser Stelle bleiben Holzspäne zurück
- die Holzspäne einstecken und mit dem Inhaber (Freddy) sprechen
- wie immer über alle Themen und vor allem über Pegnose
- zum Köderladen gehen und die Ente einfangen, die davor herum läuft
- den Laden betreten und mit dem Inhaber sprechen
- einen kostenlosen Köder mitnehmen und den Laden verlassen
- nun zum Prothesenladen gehen und mit dem Inhaber (Dave) sprechen
- Guybrush gibt Dave das Taschentuch, damit er herausfindet zu wem es gehört
- der Duft ist aber nicht stark genug und so muss Guybrush erst einmal etwas nachhelfen
- dazu benutzt er den Köder mit dem Zerstäuber (einfach mit I das Inventar aufrufen, mit den Pfeiltasten drehen bis zum Zerstäuber und dann U drücken für benutzen und dann drehen bis zum Köder und wieder U drücken und schon ist der Köder im Zerstäuber)
- dann zum Brunnen gehen und den Zerstäuber mit dem Brunnen benutzen
- neben der Anwaltskanzlei ist ein Tor und durch das gelangt Guybrush noch zum Sumpf und zur Villa von Ozzie Mandrill
- zur Villa gehen und dort die Blume pflücken und einstecken
- dann noch zum Sumpf gehen und dort den Zerstäuber mit der stinkenden Pfütze benutzen

- die Holzspäne mit dem Zerstäuber benutzen und auch die Blume
- wieder zu Dave gehen und das selbstgemixte Parfüm mit ihm benutzen
- nun erkennt Dave den Duft eines Kunden wieder, der bei ihm immer künstliche Nasen kauft
- Dave nennt den Namen des Kunden und er erzählt das er im Sumpf wohnt, aber er hat die genaue Adresse nicht, weil er sich mit seinem Karteikartensystem nicht auskennt
- Guybrush sieht sich die Datei-Retrieval-Steuerung an und er benutzt sie auch (man kann 3 Bilder einstellen und dann noch auf einen Knopf drücken und schon kommt eine Karteikarte mit einem Namen an)
- nach einigen Versuchen findet Guybrush raus welches Bild für welche Anfangsbuchstaben steht und das sieht so aus:

Kaninchen für A-D

Palme für E-H

Kürbis für I-M

Affe für N-S

Banane für T-Z

- also wenn der Name z.B. Jeffrey J. Jumper heißt, dann stellt Guybrush Kürbis, Kürbis und Kürbis ein und drückt den Knopf
- nun kommt die richtige Karteikarte
- Guybrush steckt sich die Wegbeschreibung ein und sieht sie sich genau an
- da stehen Zeiten drauf (die sollte man sich notieren)
- Guybrush geht nun zu den beiden Schachspielern
- er versucht die Uhr zu nehmen, aber das geht nicht
- erst spricht er mit dem dicken Spieler und erfährt das der andere Spieler auf Brittany scharf ist
- mit dem dicken Spieler so lange sprechen bis er durcheinander kommt und einen falschen Zug macht
- dann mit dem anderen Spieler sprechen und das Thema auf Brittany bringen
- ist der andere Spieler auch durcheinander, dann fangen die beiden Spieler an sich zu streiten
- wenn sie so richtig am Streiten sind, dann nimmt sich Guybrush die Schachuhr und geht
- im Köderladen holt sich Guybrush noch einen kostenlosen Köder
- zur Bank gehen
- neben der Bank ist ein Gullydeckel
- den nimmt sich Guybrush auch und zwar mit Hilfe des Schwertes
- den Gullydeckel ansehen
- da stehen Namen drauf (Harry, Wendy, Fred) oder (Mindy, Jed, Harry)
- wieder zu Dave in den Prothesenladen gehen
- mit Dave sprechen und ihm sagen das man ein Gratisgeschenk möchte
- Dave erzählt eine Geschichte und Guybrush muss die Namen vom Gullydeckel in die Geschichte einfügen
- dann bekommt Guybrush eine künstliche Haut
- zum ersten Korb neben der Tür gehen und den Inhalt ansehen
- da liegt ein Holzarm drin und Guybrush versucht ihn zu nehmen, aber Dave hört es
- Guybrush benutzt die Musikbox mit Dave und nimmt sich nun schnell den Holzarm aus dem Korb
- den Prothesenladen verlassen
- nun geht Guybrush zum Sumpf
- hier benutzt er die Uhr mit dem Floß
- dann das Floß benutzen
- nun die Uhrzeit ansehen die die Uhr anzeigt
- in die dazugehörige Richtung fahren und das so lange bis Guybrush zu einem Tor sein Spiegelbild trifft
- nun genau notieren was der Spiegel-Guybrush macht (wichtig sind die Reihenfolge und das Gespräch)
- nach dem Gespräch öffnet Guybrush mit dem Schlüssel das Tor
- beim zweiten Treffen der beiden Guybrush's läuft das Ganze dann umgekehrt ab
- also Guybrush steht auf der anderen Seite (hinter dem Tor) und tut jetzt genau das was vorher der andere getan hat

Beispiel:

bekomme Schlüssel

frage was soll ich damit

Tor öffnen

bekomme Seil
bekomme Knarre
frage an welche Zahl denke ich
Antwort: 93
jetzt Schlüssel mit Tor benutzen
bekomme noch ein Gummihuhn

weiter fahren in Richtung die die Uhr anzeigt bis man wieder am Tor ist, aber diesmal auf der anderen Seite

jetzt Schlüssel an anderen geben
kommt frage was soll ich damit
Tor öffnen
Seil geben
Knarre geben
fragen an welche Zahl man denkt
kommt Antwort 93
der andere benutzt Schlüssel mit Tor
noch das Gummihuhn geben

jetzt noch in die nächste angegebene Richtung fahren und man ist am Ziel

- danach kommt Guybrush zu Pegnose Versteck
- er geht zum Haus und hört ein Gespräch mit
- Guybrush benutzt das Hühnerfett mit der Matte vor der Tür und dann die Ente mit dem Fenster und schon hat er Pegnose gefangen und kann ihn beim Inspektor abliefern

Die Bank von Lucre Island:

- Guybrush benutzt die künstliche Haut mit dem Gully und nutzt das Ganze als Trampolin um durch das Fenster in die Bank zu kommen
- in der Bank angekommen, die Leiter nach unten klettern und die Zugkette benutzen
- nun ist das Licht an
- die Scupper Ware vom Tisch nehmen und einstecken
- dann die Leiter wieder nach oben klettern und die Lampen ansehen und auch die Schatten an der Wand
- Guybrush findet die Nase von Pegnose
- der Inspektor kommt und nimmt das Beweisstück an sich
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- Guybrush geht zum Gerichtsgebäude und zeigt dem Inspektor das Taschentuch
- das reicht aber nicht als Beweis
- erst muss Guybrush die Beute finden

Die Beute:

- Guybrush geht zum Haus von Ozzie Mandrill
- es kommt zu einem Gespräch
- alle Themen durchgehen und sagen das man weiß das er Pegnose angeheuert hat
- dann das Haus verlassen und kurz zurück gehen durch den Torbogen (bei der Bank)
- nun wieder zum Haus gehen
- Ozzie ist wieder da
- nun benutzt er das Le Chuck Spray mit dem Schnabeltier vor Ozzies Füßen
- der wird wütend und macht seinen Stock kaputt
- während Ozzie seinen Stock zur Reparatur bringt, geht Guybrush zum Köderladen
- dort benutzt er den Holzarm mit den Termiten
- dann geht er zum Haus der Stöcke
- dort steht der Stock von Ozzie und Guybrush benutzt die Termiten mit dem Stock
- Ozzie kommt und holt seinen Stock wieder ab
- zu Ozzie`s Haus gehen und mit ihm sprechen
- Guybrush sagt das er weiß wo das Versteck von Pegnose ist und wo die Beute steckt
- Ozzie geht aus dem Haus und Guybrush geht hinterher
- er folgt der Sägespäne, denn die Termiten sind sehr beschäftigt mit Ozzie`s Stock und so kommt

Guybrush zu dem Versteck

- Guybrush geht zu der Stelle wo Ozzie war und sieht sich die Bäume an
- bei einem Baum sagt er das dort der Geheimgang ist
- durch den Geheimgang kommt Guybrush zum Versteck
- er betätigt den Schalter und sieht hinter einem Fenster die Beute liegen
- das Versteck verlassen und von der Insel aus das Wasser ansehen
- an einer Stelle (hinter der Insel) wird tiefes Wasser angezeigt
- Guybrush taucht im tiefen Wasser
- allerdings ist es unter Wasser ziemlich dunkel
- ab und zu kommen ein paar Leuchtfische vorbei
- Guybrush benutzt den Köderfisch mit der Scupper Ware und dann das Ganze mit den Leuchtfischen und schon hat Guybrush eine Lampe
- nach links gehen und die Beute nehmen
- Guybrush steckt alles ein und sieht es sich an
- dann noch die Schraube einstecken, die auf dem Boden liegt
- das Versteck verlassen und nach oben auftauchen (einfach nach rechts gehen)
- zum Gerichtsgebäude gehen und dem Inspektor die Schraube geben
- Pegnose Pete ist überführt, aber er flüchtet
- Guybrush fährt mit seinem Schiff zurück nach Melee Island
- es folgt eine Zwischensequenz

Akt 2:

Voodoo:

- Guybrush spricht mit Elaine
- dann verlässt er das Haus und geht zur Voodoo-Lady
- in ihrem Haus benutzt er den Zeigefinger und die Voodoo-Lady erscheint
- Guybrush spricht mit ihr und fragt sie nach der ultimativen Beleidigung und nach dem Nachlass der Marley's
- die Voodoo-Lady erzählt von den Hochzeitsgeschenken (Ohringe, Halskette, Stift an einer Kette) und das ein Geschenk fehlt
- Guybrush soll die Frau suchen, der die Ohringe gehören
- zum Hafen gehen und dort den Grogautomaten ansehen
- im Rückgabeschacht liegt eine Münze
- diese nehmen und mit dem Automaten benutzen
- dieser will aber keine Grogdase ausspucken und so hilft Guybrush mit etwas Gewalt nach (tritt nach Automat, schlage, schüttle und beschimpfe Automat)
- dann fallen mehrere Dosen Grog heraus
- eine Dose Grog einstecken
- zur Bar gehen
- das ist jetzt die Lua-Bar und es gibt hier Sushi, aber keinen Grog
- Guybrush spricht mit dem Kunden in der Bar und mit der Bedienung
- er nimmt sich die Esstäbchen vom Tisch
- Guybrush verlässt die Bar und geht zu Meathook
- mit Meathook sprechen (über alles, auch über die Kerze, denn dann stellt er seine Pinsel zur Seite) und dann den Pinsel mitnehmen
- wieder zur Bar gehen und dort auf einen Hocker setzen (gegenüber dem Bild an der Wand)
- mit der Bedienung sprechen und die Spezialität des Hauses bestellen (flammierte Kuddeln)
- nun muss Guybrush aufpassen
- wenn das Schiff mit seinem Essen an ihm vorbei ist und fast unter dem Bild ist, dann muss Guybrush den Pinsel mit dem Antrieb der Boote benutzen (das Schiff muss gerade ein kleines Stück hinter der Säule vor dem Bild hervorkommen, dann klappt das Timing)
- steht das Schiff dann genau unter dem Bild ist es richtig und Guybrush geht in die Küche während der Koch nachsieht was los ist
- in der Küche benutzt Guybrush die Dose Grog mit dem Ofen
- unterdessen bringen die Flammen das Bild (ist aus Wachs) zum Schmelzen
- Guybrush bekommt das Bild und verlässt die Bar
- er geht zum Hafen und zu seinem Schiff
- er benutzt die Ohringe mit der Gallionsfigur seines Schiffes

- dann benutzt er die Kette mit der Gallionsfigur und auch den Stift und das Bild
- mit der Gallionsfigur reden
- Guybrush fährt zur Jambalaya Insel

Jambalaya Insel:

- Guybrush sieht sich erst einmal überall um und außerdem sieht er sich das Bild genauer an
- da stehen die 3 Teile für die ultimative Beleidigung drauf und zwar ein silberner Affenkopf, ein goldener Mann und ein Bronzehut
- Guybrush geht nach links und dann die Treppe nach oben
- hier trifft er auf den Schädel Murray vor dem Planet Threepwood
- Guybrush spricht mit Murray und geht dann zur Statue, wo ein Tourist steht und sich die Statue ansieht
- Guybrush spricht mit dem Touristen und fragt ihn auch nach dem Bronzehut (Gespräch ist wichtig für später)

Der Affenkrug:

- zum Starbuccaneer`s Cafe gehen
- im Fenster steht eine Tasse (diese von außen ansehen)
- Guybrush betritt das Cafe und nimmt sich die Tasse aus dem Fenster (bei den Pflanzen, gleich neben der Tür)
- die Tasse gibt er dem Angestellten und der füllt Kaffee nach
- mit der Dame sprechen und sie nach der ultimativen Beleidigung fragen
- ihren Einkaufsbeutel ansehen und die Tasse mit dem Logo nehmen
- auf dem Tresen stehen Minibagels
- Guybrush nimmt sich einen und isst ihn
- den Rest den Guybrush wieder ausspuckt steckt man einfach ein
- das Cafe verlassen
- die Treppe nach oben gehen und dann zu dem Felsen
- da ist gerade ein Plankenspringer
- Guybrush spricht mit ihm (Marco de Polo)
- wer hier beim Plankenspringen gewinnt, bekommt einen Pokal, der wie ein goldener Mann aussieht
- Guybrush geht erst einmal wieder
- jetzt geht es erst einmal weiter auf dem Pfad zum auffälligen Haus
- hier trifft Guybrush Stan wieder
- er nimmt sich einen Werbezettel und spricht dann mit Stan
- dieser erzählt ihm von einem super Angebot (Time-Sharing)
- Guybrush sagt er will das super Angebot hören
- Guybrush schläft allerdings ein
- Guybrush nimmt den Leimtopf mit (steht am Haus)
- dann trinkt er den Kaffee und fragt Stan noch mal nach dem Angebot
- diesmal bleibt er wach und bekommt einen Gutschein für Planet Threepwood
- Guybrush geht wieder zurück und geht ins Micro Grogger
- dort trifft er auf Carla
- mit ihr sprechen
- dann mit dem Barkeeper sprechen
- ihn fragen was das für ein Ding mit Sattel ist
- der Barkeeper sagt das jeder der es schafft 3 Runden auf der Seekuh zu bleiben, eine Freikarte für Planet Threepwood bekommt
- etwas zu trinken verlangen vom Barkeeper
- Guybrush bekommt einen Kinder-Grog und steckt ihn ein
- Guybrush benutzt den Leim mit der Seekuh und spricht noch mal mit dem Barkeeper
- er sagt ihm das er es mal auf der Seekuh probieren will
- Dank des Leimes bleibt Guybrush auch auf der Seekuh und erhält seinen Gutschein
- zum Planet Threepwood gehen
- hier alles ansehen
- die Tageskarte studieren und mit dem Tourist sprechen
- dann mit der Bedienung sprechen und etwas zu essen bestellen
- Guybrush setzt sich an einen Tisch und bekommt sein Essen und einen Affenkrug
- den kann man aber nicht einfach so nehmen
- Guybrush spricht mit dem vergnügtem Mann und bittet ihn um eine Piratenkarrikatur

- dazu stellt er sich mit dem Affenkrug in Pose
- Guybrush bekommt das gewünschte Bild
- das Bild mit dem Leim benutzen und dann das Bild mit dem Krug aus dem Einkaufsbeutel der Dame aus dem Cafe benutzen
- nun den mit dem Bild beklebten Krug mit dem Affenkrug benutzen und schon hat Guybrush den echten Krug im Inventar
- Planet Threepwood verlassen

Der Bronzehut:

- Guybrush geht zu seinem Schiff im Hafen und von dort nach rechts zu dem Boot
- er benutzt das Boot und fährt damit auf dem See
- Guybrush wird unterwegs angehalten von einem großen Schiff
- mit dem Kapitän sprechen
- auf "Raus hier" klicken, damit Guybrush weiter fahren kann
- zum Piratennest fahren
- Guybrush geht zu dem Puppenspieler
- er spricht mit den beiden Puppen und zwar so lange bis er den Puppenspieler selber sprechen kann
- dann sagt Guybrush das er ihn lieber in Ruhe lässt und zeigt ihm das Bild mit der ultimativen Beleidigung
- der Puppenspieler verschwindet und Guybrush nimmt sich die beiden Puppen
- zur Schule gehen
- mit der Lehrerin sprechen
- Guybrush meldet sich an und besucht die Schule
- bei den Antworten sollte Guybrush immer die schlimmsten geben, wie es sich für einen Piraten gehört
- dafür bekommt er die Narrenmütze
- die Schule verlassen und den Feueralarm auslösen
- während alle aus der Schule laufen, geht Guybrush hinein und holt sich aus der Kiste
- dann die Schule verlassen und vom Puppenspieler aus nach links gehen
- am Strand trifft Guybrush 2 Piraten, wobei einer aber gleich verschwindet, weil der Kapitän auf dem Schiff immer sofort schießt wenn 3 Leute zusammenstehen
- Guybrush unterhält sich mit dem Pirat
- der Pirat hat 2 Papageien auf den Schultern sitzen
- einer von ihnen sagt immer die Wahrheit und einer lügt
- Guybrush geht nach rechts zu den Felsen und dort benutzt er die Pfeife
- die beiden Papageien kommen angefliegen
- Guybrush gibt einem Papagei etwas von dem Grog und anschließend stellt er beiden Papageien eine Frage (die Antwort muss Guybrush allerdings dazu kennen) und findet so heraus welcher Papagei die Wahrheit sagt (entweder der nüchterne oder der betrunkene)
- Guybrush fragt nun den Papagei der die Wahrheit sagt nach der Richtung in die er gehen soll und geht dann auch in die angegebene Richtung
- das geht eine ganze Weile so bis der Papagei sagt "Nirgendwohin"
- von Guybrush's Standort aus steht das Schiff etwas links vom vorderen Felsen aus gesehen und auch links von Guybrush
- unter dem Felsen wo Guybrush jetzt steht soll der Hut begraben sein
- Guybrush benutzt die beiden Puppen und der Kapitän vom Schiff schießt sofort
- jetzt kann sich Guybrush den Hut aus dem Loch holen
- einmal nach Westen gehen und Guybrush ist wieder am Strand
- mit dem Boot zurückfahren

Der goldene Mann:

- Guybrush geht wieder zum Plankenspringer
- er spricht mit den Tauchrichtern und bekommt ein Zertifikat
- er darf gegen Marco de Polo antreten
- Guybrush geht zu Marco und sagt er wäre soweit
- erst springt Marco und dann steht Guybrush auf der Planke
- nach vorn gehen und Guybrush springt
- die Bewertung ist allerdings mehr wie schlecht
- Guybrush geht zu den Richtern und spricht mit allen

- der Hippi Richter erklärt Guybrush wie er springen muss
- es gibt 4 Sprungklassen und die wären:

Kielhol oben
 Mann im Rumfass unten
 schwingendes Schwert rechts
 Alphaäffchen links

- vor jedem Sprung sagt der Richter die Kombination an z.B. Kielhol, Alphaäffchen, Mann im Rumfass
- das bedeutet dann wenn Guybrush vorn auf der Planke steht und springt muss in diesem Beispiel die folgende Tastenkombination mit den Pfeiltasten gedrückt werden: oben, links, unten
- beim nächsten Sprung klappt es schon besser aber die Bewertung ist immer noch nicht so gut
- Guybrush spricht wieder mit den Richtern und erfährt was er noch falsch macht
- bei einem Gespräch mit dem griesgrämigen Richter erfährt Guybrush das er eine rothaarige Frau hat und zwei rothaarige Kinder
- Guybrush sieht sich das Prospekt von Stan an und sieht darauf den griesgrämigen Richter mit einer blonden Frau
- nun zeigt er dem griesgrämigen Richter das Werbeprospekt
- die Bewertung dieses Richters wohl besser ausfallen in Zukunft
- Guybrush benutzt den Essensrest vom Minibagle mit dem Babyöl von Marco
- beim nächsten Sprung setzt sich Guybrush oben auf der Planke erst die Narrenmütze auf und dann springt er (und schön das nachmachen was Marco gesprungen ist)
- Marco de Polo bekommt beim nächsten Sprung etwas Schwierigkeiten und Guybrush gewinnt den Pokal (diesmal muss er zuerst springen; einfach eine Kombination wählen, die Marco dann nachmachen soll)
- nun hat er alle 3 Dinge für die ultimative Beleidigung
- aber leider nur kurze Zeit, denn Le Chuck und Ozzie Mandrill nehmen ihm alles wieder ab

Akt 3:

- Guybrush findet sich auf Monkey Island wieder
- am Strand kommt der Affe Timmy angeflitzt
- Guybrush spricht mit dem Affen, sieht sich die Bananen an und liest die Notiz
- er folgt dem Pfad und kommt zu einem Wrack
- Guybrush steckt sich die Kokosnuss ein und geht zu Hermann
- er spricht mit ihm
- dann wirft er ihm die Kokosnuss an den Kopf und spricht noch mal mit ihm
- Guybrush verlässt Hermann und geht zur Schlucht
- hier nimmt er sich den Bananenpflücker (der steht am Kaktus) und geht wieder zum Strand
- mit Hilfe des Bananenpflückers holt Guybrush die Bananen herunter (3x benutzen)
- Guybrush gibt dem Affen Timmy eine Banane und der folgt ihm jetzt
- Guybrush geht zur Schlucht
- dem Affen wieder eine Banane geben und er folgt nun in die Miene
- hier zum Ende des Ganges laufen und die Öffnung öffnen
- eine Banane mit der Öffnung benutzen und der Affe springt hinterher
- die Öffnung schließen und eine weitere Banane mit dem Portal benutzen
- Timmy öffnet so das Portal und Guybrush geht hinein
- er sieht sich die seltsame Maschine an und nimmt sich den Tangpflücker mit Hilfe des Bananenpflückers
- die seltsame Maschine verlassen und auch die Schlucht
- zum Aussichtspunkt gehen
- hier liegen viele Steine auf einem Haufen und es gibt 3 Kanäle
- das folgende Spiel wird etwas zur Geduldprobe
- Guybrush nimmt einen Stein und benutzt ihn mit dem rechten Kanal
- dann nimmt er wieder einen Stein und wenn der Stein im rechten Kanal an den Wurzelsprung kommt wirft er den zweiten Stein in den mittleren Kanal
- nun wieder einen Stein nehmen und wenn der zweite Stein an eine Wurzel kommt dann den dritten Stein in den linken Kanal werfen
- der Stein von links drängt den Stein in der Mitte ab und wenn dieser dann rechts an die Wurzel kommt wirft Guybrush noch ein Stein in den linken Kanal
- nun sollte ein Stein unten in der Mitte herausfliegen und in das Lavafeld

- ist eine Timing Sache - Viel Glück dabei !
- PS: der Stein der durch den rechten Kanal kommt muss den Stein, der von links abgedrängt wurde und nach rechts kommt, treffen, damit ein Stein in den mittleren Kanal unten fällt (hier hilft nur testen, testen, testen)
- nun verlässt Guybrush den Aussichtspunkt und geht zur Kirche von Le Chuck
- hier holt er sich mit dem Bananenpflücker die beiden Schilde über der Tür
- dann geht er über die Brücke und spricht mit dem Pater (wie immer alle Themen)
- Guybrush fragt ob er eine Fahrt auf dem Lavastrom machen darf und er bekommt die Zustimmung
- Guybrush fährt nun los und muss zum kleinen Lavabecken
- dort geht er zur Palme und benutzt sie
- die Palme fällt um und Guybrush hat in Zukunft einen Weg über die Lava
- jetzt geht er aber erst einmal zu dem Unkraut und sieht es sich an
- mit dem Tangpflücker bekommt er das Unkraut zu fassen
- nun geht Guybrush noch mal zur Kirche und fährt noch mal den Lavastrom entlang
- wenn er in der richtigen Reihenfolge die Baumstämme wegstößt, dann kommt er zu dem Felsen wo eine Milchflasche darauf liegt
- er muss sich die Milchflasche angeln und zwar mit dem Bananenpflücker
- nun geht er noch mal zu Hermann und wirft ihm die Flasche an den Kopf und spricht mit ihm
- über die Palme gehen und dann über die Brücke
- auf der anderen Seite gibt es ganz rechts im Bild einen riesigen Affenkopf
- mehr links im Bild gibt es einen Wald in dem man immer auf Affen trifft
- hinter dem Wald ist ein Dorf
- hier findet Guybrush den Affenprinz Jojo
- er spricht mit ihm über alles und vor allem über das Kombat
- links von Jojo ist eine Hütte mit einem Affen der ein Akkordeon hat
- Guybrush benutzt die Schilde (Becken) und der Affe kommt sie sich holen und lässt dafür das Akkordeon liegen das sich Guybrush einsteckt
- im Wald kann Guybrush das Kombat üben und gegen die verschiedenen Affen antreten und zwar so lange bis er gegen alle Affen gewonnen hat und der Meinung ist das er gegen Jojo antreten kann
- das Kombat ist nicht so einfach zu erklären, ich versuch es mal:

die beiden Gegner stehen sich gegenüber und machen mit Hilfe von jeweils 3 verschiedenen Lauten jeweils eine bestimmte Figur (z.B. Brüllaffe)
dabei gilt immer das eine bestimmte Figur eine andere schlägt (ist so ähnlich wie Schere, Stein, Papier)

- hier erst einmal die Aufstellung welche Figur welche schlägt:

Figur besiegt Figur

ängstl. Affe Brüllaffe, Gibbon
Gibbon Schimpanse, Pavian
Schimpanse änstl. Affe, Pavian
Pavian Brüllaffe, ängstl. Affe
Brüllaffe Pavian, Schimpanse, Gibbon

hier noch die Kombinationen wie man sich von einer Figur in eine andere verwandelt (will man in der gleichen Figur bleiben muss man 3x einen Laut benutzen vom vorherigen, also z.B. 3x oop wenn das beim letzten Mal vorkam)

ängstl. Affe in Schimpanse = oop, ack, eek
ängstl. Affe in Gibbon = oop, ack, eek
ängstl. Affe in Pavian = ack, chee, oop
Schimpanse in Pavian = oop, chee, ack
Schimpanse in Brüllaffe = ack, chee, eek
Pavian in Gibbon = ack, eek, oop
Pavian in ängstl. Affe = ack, oop, eek
Pavian in Brüllaffe = oop, chee, ack
Pavian in Schimpanse = oop, ack, chee
Brüllaffe in Gibbon = chee, ack, eek
Brüllaffe in Pavian = oop, chee, ack
Brüllaffe in ängstl. Affe = ack, eek, chee

Gibbon in Brüllaffe = chee, ack, eek
Gibbon in Schimpanse = ack, oop, chee

- Guybrush übt jetzt erst einmal im Wald bei den Affen
- am Anfang sollte man erst einmal alles mitschreiben (welche Figur mit welchen Lauten und welche Figur schlägt welche; weil das jedesmal anders ist)
- hat es Guybrush geschafft alle Affen zu besiegen, geht er zu Jojo und fordert ihn zum Kampf heraus (Guybrush sagt dann irgendwann das er jetzt Jojo herausfordern kann)
- da Jojo anfängt steht es nicht so gut mit Guybrush
- aber Guybrush muss einfach immer eine Figur machen die Jojo's Figur schlägt
- haben beide nur noch 2 Bananen übrig, dann wird Jojo ein Remis machen und Guybrush gewinnt dann mit der richtigen Kombination
- (also einfach warten bis Jojo Remis macht, aber nicht selber Remis machen, dann sollte es klappen)
- hat Guybrush gewonnen bekommt er den Bronzehut
- er geht nun zu dem großen Affenkopf
- dort benutzt er den Bronzehut mit dem Affenkopf und den Bananenpflücker mit der Affennase
- der Affenmund öffnet sich und Guybrush geht hinein
- hier gibt es eine große Schaltzentrale
- links neben dem Bananensessel in der Mitte findet Guybrush einen schmalen Schlitz
- ihm fehlt aber noch der richtige Gegenstand dafür
- nochmal zu Hermann gehen und ihm das Akkordeon an den Kopf werfen
- nun erfährt Guybrush alles und bekommt nach einem weiteren Gespräch das Gouverneurssiegel
- wieder im Affenkopf, benutzt Guybrush das Siegel mit dem schmalen Schlitz
- in den Affenkopf kommt Bewegung (es ist ein riesiger Affenroboter)
- es folgt eine Zwischensequenz

Akt 3 +

- Guybrush sieht hier drei Türme vor sich, einen kleinen, einen mittleren und einen großen
- auf dem großen Turm ist eine riesige Muschel
- neben dem kleinen Turm liegt eine Planke
- diese Planke nehmen und mit dem kleinen Turm benutzen
- den kleinen Turm erklettern und dann auf die Planke springen
- so kommt Guybrush zum mittleren Turm und von dort dann zum großen Turm
- den großen Schalter benutzen
- es folgt eine Zwischensequenz
- nun muss Guybrush noch das Kampf gegen Le Chuck spielen
- Guybrush kann aber nicht gewinnen und deshalb sollte er 3x ein Remis gegen Le Chuck spielen (wobei es nicht 3x hintereinander sein muss, aber in einem Spiel), dann gibt dieser auf und ihr könnt den Abspann genießen

Ende !!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 02.09.2001

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

PS: Hier noch weitere Lösungen zum Kampf:

beim zweiten mal Monkey spielen hatte ich folgende Kombinationen:

Figur besiegt Figur

ängstl. Affe Brüllaffe, Schimpanse
Gibbon Pavian, ängstl. Affe
Schimpanse Gibbon, Brüllaffe
Pavian Schimpanse, ängstl. Affe
Brüllaffe Pavian, Gibbon

ängstl. Affe in Schimpanse = ack, chee, eek
ängstl. Affe in Gibbon = ack, chee, oop
ängstl. Affe in Pavian = chee, ack, oop
Schimpanse in Pavian = ack, oop, eek
Schimpanse in Brüllaffe = oop, eek, chee
Pavian in ängstl. Affe = ack, oop, eek
Pavian in Brüllaffe = chee, oop, ack
Pavian in Schimpanse = oop, ack, chee
Brüllaffe in Gibbon = ack, eek, chee
Brüllaffe in Pavian = chee, oop, ack
Brüllaffe in ängstl. Affe = ack, oop, chee
Gibbon in Brüllaffe = ack, eek, chee
Gibbon in Schimpanse = oop, ack, eek

aus anderen Lösungen habe ich folgende Lösung zum Kampf:

Es gibt 5 Grundstellungen und jede Stellung schlägt 2 Andere

1. den „Ängstlichen Affen“
 - den „Panischen Pavian“
 - den „Schnellen Schimpansen“
2. den „Geselligen Gibbon“
 - den „Ängstlichen Affen“
 - den „Schnellen Schimpansen“
3. den „Schnellen Schimpansen“
 - den „Betrunkenen Brüllaffen“
 - den „Panischen Pavian“
4. den „Betrunkenen Brüllaffen“
 - den „Ängstlichen Affen“
 - den „Geselligen Gibbon“
5. den „Panischen Pavian“
 - den „Geselligen Gibbon“
 - den „Betrunkenen Brüllaffen“

Beim Kampf wird immer abwechselnd die Stellung gewechselt, ihr wechselt die Stellung, indem ihr Affenbeleidigungen ausspricht. Jede Beleidigung kann euch zwischen 2 bestimmten Stellungen wechseln lassen. Bsp: Ihr seid in der Stellung des „Schnellen Schimpansen“ und wollt in den „Ängstlichen Affen“ wechseln. Dann lautet eure Beleidigung: Aak Oop Chee. Die Beleidigungen spricht ihr mit den Richtungstasten aus.

Hier die Beleidigungen mit den zugehörigen Stellungen:

„Betrunkener Brüllaffe“ – „Ängstlicher Affe“ = Aak Oop Eek
„Betrunkener Brüllaffe“ – „Panischer Pavian“ = Eek Aak Chee
„Betrunkener Brüllaffe“ – „Schneller Schimpanse“ = Aak Eek Chee
„Betrunkener Brüllaffe“ – „Geselliger Gibbon“ = Aak Chee Oop
„Geselliger Gibbon“ – „Ängstlicher Affe“ = Chee Oop Aak
„Geselliger Gibbon“ – „Schneller Schimpanse“ = Chee Oop Eek
„Geselliger Gibbon“ – „Panischer Pavian“ = Chee Eek Aak
„Schneller Schimpanse“ – „Panischer Pavian“ = Oop Eek Chee
„Panischer Pavian“ – „Ängstlicher Affe“ = Aak Eek Oop

weitere Lösung:

Betrunkener Brüllaffe schlägt Schnellen Schimpansen und Panischen Pavian
Schneller Schimpanse schlägt Geselligen Gibbon
Panischer Pavian schlägt Geselligen Gibbon und Ängstlichen Affen
Geselliger Gibbon schlägt Ängstlichen Affen und Betrunkenen Brüllaffen
Ängstlicher Affe schlägt Schnellen Schimpansen und Betrunkenen Brüllaffen

Panischer Pavian => Betrunkener Brüllaffe ACK OOP EEK
Panischer Pavian => Geselliger Gibbon CHEE ACK EEK
Panischer Pavian => Ängstlicher Affe ACK EEK OOP
Panischer Pavian => Schneller Schimpanse ACK OOP CHEE
Betrunkener Brüllaffe => Ängstlicher ACK EEK CHEE
Betrunkener Brüllaffe => Geselliger Gibbon ACK CHEE OOP
Betrunkener Brüllaffe => Schneller Schimpanse ACK CHEE EEK
Geselliger Gibbon => Schneller Schimpanse OOP ACK EEK
Ängstlicher Affe => Schneller Schimpanse CHEE EEK ACK
Ängstlicher Affe => Geselliger Gibbon OOP EEK CHEE

www.kerstins-spieleloesungen.de