

# Monkey Island IV: Die Flucht von Monkey Island

## Was tun, wenn Du tot bist!

Es geht jetzt zum Katapultierer. Mit ihm ausführlich reden. Er will nicht aufhören, würde aber eine Pause machen, wenn er etwas zu essen hätte. Also jetzt (ganz rechts in der Stadt) in die

### Scumm-Bar:

Hier reden wir mit allen, sich alles ansehen und schließlich vorne mit den Dartspielern so lange, bis man auswählen kann, dass ein Dartpfeil dem Ballon treffen soll.

Unser Held geht zum Tisch mit den Brezeln und nimmt dort die Schale mit den Brezeln (U-Taste/I-Taste).

Jetzt wieder zum

### Katapultierer:

Der wollte doch was zum Essen. Mit der I-Taste die Brezeln aus dem Inventar auswählen. Er macht tatsächlich Pause und unser Held könnte sich mit dem Katapult beschäftigen. Aber das hindert den Katapultierer nicht daran, weiterzumachen. Also jetzt hinunter zum

### Hafen:

Hier findet Guybrush ein aufgeblasenen Fahrradschlauch. zurück zum

### Katapultierer:

Rechts am Haus steht ein Kaktus. Den aufgepumpten Gartenschlauch jetzt um den Kaktus legen und dann zum Katapultierer. Ihm eine Brezel anbieten und wenn er sie isst zum Katapult gehen und es manipulieren.

Damit sollte dann das Katapult zerstört werden. Zurück in die

### Stadt:

Hier Carla und Otis finden und mit ihnen so lange reden, bis sie einen „lauen Regierungsjob“ erwähnen. Nun in die

### Scumm-Bar:

Hier jetzt wieder mit dem Piraten Cheeze/Käse reden. Versuchen, ihn zu überreden, Navigator zu werden. Dazu muß jedoch erst das Beleidigungs-Armdrücken gewonnen werden.

- Memmen wie Dich vernasche ich zum Frühstück. – Alles klar, deshalb bist Du so dick.
- Sehe ich Spuren – in Deinem Gesicht
- Dafür habe ich in der Hand nicht Gicht – Meine Großmutter hat mehr Kraft als Du Wicht

- Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust – Wobei mir vor allem vor Deinem Atem graust.
- Läuse mit stärkeren Muskeln – Behalte sie für Dich, sonst bekomme ich noch Pusteln.
- Ich habe mit diesem Arm schon Kraken bezwungen.
- Ich zerreiße Deine Hand in eine Million Fetzen – Ich wußte gar nicht, dass Du so weit zählen kannst.
- Ich habe Muskeln ... nichts ahnst. – Ich habe mit diesen Armen schon ... oder Zu schade, dass keiner davon in Deinen Armen ist.
- ...zu Brei zermalmen. – Ich werde mich wehren, bis Dir die Griffel qualmen.
- Nach diesem Spiel trägst Du den Arm in Gips. – Große Worte für nen Kerl ohne Grips.
- Du bis das häßlichste Wesen, das ich je sah. – Mit Ausnahme Deiner Frau, so viel ist klar.
- Gib auf ... wie eine Mücke. – ... brauchst Du eine Krücke
- Gibt es auf der Welt eine größere Memme als Dich. – ... das sage jetzt ich ; oder: Sie sitzt mir gegenüber, was fragst Du mich.
- ...Kraken bezwungen. – ...Witz ist gelungen.
- Hey, schau mal da drüben. – Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe.

(Man kann das abkürzen, wenn man eine Beleidigung wählt, auf die es keinen Reim gibt.)

Jetzt also – nachdem wir unseren Navigator haben – hinunter zum

### Hafen:

Hier mit der Hafenmeisterin reden. Man braucht eine **BERECHTIGUNG**, ein Schiff zu führen. Jetzt in das

### Haus der Gouverneurin:

Hier jetzt den Tisch ansehen und ein Vertragsformular finden. Es nehmen und dann mit Elaine reden.

Von ihr bekommt man das Gouverneurssiegel und kann danach den Vertrag (wenn er zuvor angesehen wurde), von ihr unterschreiben lassen. Ein weiterer Vertrag über einen „lauen Regierungsjob“ liegt auf einem Schränkchen neben dem Fenster rechts. Auch er muß unterschrieben werden. Jetzt zurück in die

### Stadt:

Hier den Vertrag über einen lauen Regierungsjob an Otis u. Carla geben. Danach zum

### Hafen:

Das Siegel der Hafenmeisterin geben, man bekommt darauf sein Schiff (es ist pink) und

schließlich erscheint auch die Mannschaft. Und ab geht es nach

### **LUCRE ISLAND:**

Zu den Anwälten in die Kanzlei gehen und nach einem Gespräch einen Brief des Großvaters erhalten. Nach Lesen des Briefes zur Bank gehen. Man wird in den Tresorraum geführt und dort überfallen. Die Tür klappt zu und Guybrush nimmt 3 Schwämme und das Schert mit. Das Schwert wird auf die untere Türangel benutzt. Es zerbricht und der Rest des Schwertes kann mit dem Türspalt benutzt werden, damit er größer wird.

Dann das Schließfach ansehen und daraus eine Musikbox und ein Fläschchen Grog nehmen.

Alle 3 Schwämme dann auf den Spalt anwenden und den Grog darauf benutzen.

Danach wandert man ins Gefängnis und nimmt dort, bevor man es verlässt, noch die Dose mit Hühnerschmalz mit.

### **Im Prothesenladen:**

Jemanden finden, der blind ist, dafür aber gut riechen kann. Ihm an dem Taschentuch riechen lassen, in der Hoffnung, dass er am Geruch erkennt, wem es gehört. Leider ist er verschnupft und braucht den Geruch stärker. Also jetzt zum:

### **Parfümstand:**

Hier ein Parfümzerstäuber von der linken Seite mitnehmen, außerdem vom Stand ein Fläschchen Parfüm. Dann in den

### **Holz-/Stockladen:**

Auf der rechten Seite Holzspähne finden und den Zerstäuber darauf anwenden (ist die Flasche noch leer, dann Holzspähne ins Inventar und dort mit der Flasche verbinden). Zum

### **Fisch-/Köderladen:**

Dort den Zerstäuber auf die kostenlosen Fische (evtl. auch hier Fisch ins Inventar und dann mit dem Zerstäuber) anwenden.

### **Wieder draußen in der Stadt:**

Ein bißchen Brunnenwasser in den Parfümzerstäuber füllen.

Außerhalb der Stadt zum furchterregenden Haus gehen und dort die Blume vor dem Brunnen mitnehmen.

Die Blume mit dem Zerstäuber benutzen. Jetzt noch etwas Wasser aus dem Sumpf im Norden der Stadt holen.

Das richtige Gebräu/der richtige Geruch sollte fertig sein.

Danach in die Stadt zurück und vor dem Köderladen die Ente fangen. Schließlich in den

### **Prothesenladen:**

Mit Dave reden und etwas vom selbstgemachten Parfüm auf ihn sprühen. Jetzt erkennt er den Geruch, nennt einen Namen, weiß dass dieser Jemand im Sumpf lebt, weiß aber nicht mehr den Weg dorthin. Er sagt jedoch einen dreiteiligen Namen. Wichtig sind hier jetzt die Anfangsbuchstaben (Namen ändern sich nach Zufallsprinzip!).

Es gibt eine Dateiordnungsmaschine und man muß die Anfangsbuchstaben des Namens einstellen.

Jedes Symbol bedeutet eine bestimmte Buchstabengruppe. An der Maschine muß links das Zeichen für den 1. Buchstaben des Vornamens, in der Mitte das Zeichen für den ersten Buchstaben des mittleren Namens und rechts das Zeichen für den ersten Buchstaben des letzten Namens eingestellt werden.

Dabei bedeuten:

- Der Hase die Buchstaben A – D
- Die Palme die Buchstaben E – H
- Der Kürbis die Buchstaben I – M
- Der Affe die Buchstaben N – S
- Die Banane die Buchstaben T – Z

Ist das erledigt, dann den roten Knopf drücken und die Wegbeschreibung wird unserem Helden geliefert.

Nun noch die Handprothese mitnehmen. Man stellt dazu die Musikbox für Dave an und geht dann schnellstens zu den Körben mit den Prothesen. Ihn ansehen und schließlich mit der „Bild nach unten-Taste (die 3 rechts auf der Tastatur; geht nur, wenn Num-Lock nicht leuchtet!) die Armprothese auswählen und mit P ins Inventar befördern. Jetzt zu den

### **Schachspielern unten am Kai:**

Vom Dicken erfahren, dass er ein Auge auf Britney geworfen hat. Dann mit dem Schmalen reden und schließlich Britney erwähnen. Die Beiden werden sich streiten und man kann die Uhr mitnehmen. Ist das alles erledigt zum

### **Sumpf:**

Hier die Uhr auf das Floß anwenden. So erhalten wir in jedem Bild, in das wir rudern, eine Uhrzeit.

Jetzt gemäß der Wegbeschreibung mit Hilfe der Uhr und dem Kompass im Fluß mit dem Floß fahren und schließlich vor einem Tor landen. Hier werden wir von Guybrush aus der Zukunft begrüßt.

Jetzt ist es wichtig, sich sein Handeln und reden und auch die Reihenfolge, in der man Dinge bekommt, genauestens zu merken (aufschreiben), da man später alles haargenau wiederholen muß.

Hier mein Weg, der sich aber immer ändert:

1. Hier nimm das
2. Was soll ich damit
3. Wechselnde Antwort wird gegeben (sich genau merken)
4. Huhn oder Seil oder Knarre wird übergeben
5. Huhn, Seil oder Knarre wird übergeben
6. Sprich mit Guy
7. Wenn Du wirklich ich bist, an welche Zahl denke ich gerade?
8. Eine wechselnde Zahl wird genannt
9. Aus dem Inventar den Schlüssel wählen
10. Verwende Skellettschlüssel mit Tor
11. Tor wird geöffnet
12. Huhn, Seil oder Knarre wird übergeben
13. Weiterfahren nach Uhrzeit und Plan bis man das 2. Mal am Tor ist
14. Guybrush hinter dem Tor zum Tor steuern
15. Schlüssel im Inventar auswählen
16. Verwende Schlüssel mit Guy
17. Antwort von Ziffer 3
18. Gegenstand von Ziffer 4 auswählen
19. Gegenstand mit Guybrush verwenden
20. Gegenstand von 5 auswählen
21. Gegenstand mit Guybrush verwenden
22. Zahl von Ziffer 8 auswählen
23. Tor wird automatisch geöffnet
24. Letzter Gegenstand wird übergeben
25. Nach der angegebenen Zeit weiterfahren

(Möglicherweise wird dann bei Punkt 25 mal eine Zeit auftauchen, die gar nicht auf dem Plan steht. Wenn dem so ist, dann solange fahren, bis man wieder zu einer bekannten Zeit kommt und sich dann wieder daran halten. Das Spielchen 1 - 25 beginnt von Neuem).  
Danach dann mit Hilfe der Uhr weiterpaddeln und wir landen an einem

#### **Haus im Sumpf/Pegnose Pete's Haus:**

Wenn man das Haus erreicht hat, die Leute belauschen, dann das Hühnerschmalz auf die Fußmatte benutzen und schließlich die Ente auf das Fenster benutzen.

So kann man Pegnose Pete gefangen nehmen und im Gefängnis abliefern. Man muß jedoch noch seine Unschuld beweisen. Jetzt zur

#### **In der Stadt:**

Das zerbrochene Schwert auf den Gullideckel neben der Bank benutzen. Den Gullideckel nehmen. Jetzt wieder zum

#### **Prothesenhersteller:**

Hier jetzt, nachdem der Kanaldeckel angesehen und 3 Namen entdeckt wurden, nach kostenlosen Prothesen fragen (Namen ändern sich nach Zufallsprinzip!) In dem Spielchen die 3 Namen anwenden und eine dehnbare Kunsthaut bekommen. Damit zurück

#### **Vor die Bank:**

Zum jetzt offenen Kanalzugang und die Kunsthaut auf ihn anwenden. So sollten wir – wie mit einem Trampolin – in der Bank landen.

#### **Bank:**

Die Leiter hinunter und unten rechts mit einer Zugketten die Lampen einschalten.

Auf der Empore links sollte unser Held jetzt einen seltsamen, lustigen Schatten sehen. Ihn anschauen und es wird sich was tun. Hier sollte jetzt die Kunstnase ins Inventar wandern. Danach dann noch auf dem Tisch die Scupper-Ware/Tupperdose mitnehmen und hinausgehen.

#### **Köderladen:**

Einen kostenlosen Köderfisch für das Inventar auswählen. Dann die Dose im Inventar auswählen, mit der U-Taste „fallen lassen“ und dann den Fisch darüberstellen und ihn mit der Return-Taste in die Dose legen, dann noch mit der Prothesenhand Termiten mitnehmen. Danach in die

#### **Unheilverkündende Villa | Mentions Haus:**

Das mitgenommene Parfum – nicht das selbst hergestellte – auf eines der Tiere im Haus anwenden und der Bösewicht wird seinen Stock zerbrechen. Danach dann schnell in den

#### **Stockladen:**

Die Termiten auf den Stock benutzen. Mention wir ihn bald holen und die Termiten leisten gute Arbeit.

Zurück zu

#### **Mansion's Haus:**

Mit ihm reden. Solange mit ihm reden (ihn fragen, ob er Pete angeheuert hat; erzählen, dass man das Gespräch belauscht hat; dass man Petes Ausstellungsraum gesehen hat und dass man eine Menge Beute gesehen habe) bis er aufbricht, um nach dem Schatz zu sehen.

Dadurch, dass die Termiten seinen Stock zerfressen, können wir ihm anhand der Holzspahnspur folgen und gelangen zu einem

#### **See | Versteck:**

Hier schließlich in einen Geheimgang. Den Schalter betätigen, den Schatz sehen und wieder hinaus zum Wasser. An der richtigen Stelle tauchen, unten, wenn Leuchtfische auftauchen, die Köderdose aus dem Inventar nehmen und so einen Leuchtfisch fangen.

Damit hat man eine Laterne. In den Geheimgang und dann dort alles mitnehmen, auch die „Nasenschraube“.

Liefern wir unsere Beute jetzt beim Inspektor ab, dann haben wir den Beweis geliefert und sind frei! Automatisch landen wir im

## 2. Akt

### Stadt | Voodoo:

Zur Voodoo-Lady in die Stadt gehen. Mit ihr über alles reden, Neues erfahren und einiges im Inventar verstauen. Als Nächstes zu

### Meathook's Haus/Wachshaus:

Ihn über das Wachs und seine Malerei ausfragen und dann schließlich aus dem Farbeimer den Pinsel nehmen.

Zurück zum

### Hafen:

Im Wechselgeldschacht des Grogautomaten eine Münze finden. Sie dann mit dem Automaten benutzen und ihn dann solange bearbeiten, bis er den Grog ausspuckt. Eine Dose mitnehmen und dann in die ehemalige

### Scumm-Bar (jetzt Lua-Bar):

Sich auf der rechten Seite auf den mittleren Barhocker setzen, die Bedienung rufen und etwas Flambiertes bestellen.

Wenn das Flammenboot kommt und kurz bevor es unter dem Bild an der Wand vorbeifährt, den Pinsel auf den Antrieb benutzen. (Das Boot muß auf der Rückseite des Kanals hinter dem Pfeiler verschwunden sein; dann Die Enter-/Returntaste zur Benutzung des Pinsel auf den Antrieb benutzen!) Das Boot bleibt unter dem Bild stehen.

Jetzt kommt der Koch und der Weg zur Küche ist frei. Hier jetzt den Grog auf die „Dampfmaschine“ anwenden und unser Held wird im Endeffekt die Karte mit den 3 Inseln bekommen. Der nächste Weg führt und zum

### Hafen:

Zu unserem Boot. Hier jetzt der Gallionsfigur die Voodoo-Ohringe verpassen und danach dann das Halsband, den Stift und das Gemälde/Karte auf sie anwenden.

## JAMBALAYA-ISLAND:

Gleich rechts finden wir:

### Starbuccaneer's Coffee-House.:

In das Fenster sehen, hineingehen und die Tasse mitnehmen. Sie von der Thekendame wieder auffüllen lassen und dann der Touristin die Souvenir-Tasse aus der Tasche klauen.

Auf der Theke noch Mini-Bagels mitnehmen, es essen und den Rest davon wieder ins Inventar geben. Jetzt zum

### Brunnen:

Dort die Statue ansehen, dann mit dem Touristen über wirklich alles (auch über die Statue

und den HUT!!!!) reden und ihm evtl. das Bild/die Karte zeigen (Der Tourist muß erwähnen, dass das Gerücht umgeht, man habe den Hut geklaut!). Danach zur

### Time-Sharing-Anlage:

Links vom Eingang steht ein Leimtopf, von der Theke kann man einen Werbeflyer mitnehmen. Wenn man den Verläufer zuhört gibt es schließlich einen Gutschein. Sollte man einschlafen, dann den Kaffee trinken.

Jetzt in die Stadt zur

### Micro-Groggery:

Mit den Barkeeper reden und erfahren, dass man einen Gutschein bekommt, wenn man sich auf der Seekuh hält.

Also den Klebstoff auf den Sattel anwenden und dann fragen, ob man es probieren darf. Man gewinnt. Draußen kann man sich an weiteren Gutscheinen bedienen (aus einem Faß!). Jetzt zum

**Planet Threepwood:** dem Lokal, vor dem der Totenkopf seine Pflicht erfüllt.

Innen, am Eingang, die Angebote des Tages lesen, dann mit der Bedienung reden, etwas bestellen und den Gutschein erwähnen.

Der Versuch die Affenkopf-Tasse einzustecken mißlingt. Im Sitzen dann den Karikaturisten ansprechen. Daraufhin läßt man sich eine Karikatur anfertigen (mit dem Affenkrug), benutzt darauf den Klebstoff und das Bild dann auf die Souvernier-tasse im Inventar kleben. Kann jetzt ein Austausch der Tassen erfolgen????? – (Manche haben hier Probleme, weil sie zu früh im Planet gewesen sind. Man hat aber einen 2. Gutschein entweder vom Reiten oder von der Timesharinganlage, möglicherweise auch aus dem Faß vor der Groggery; wichtig ist auch, dass man den Karikaturisten erst anspricht, wenn der Affenkrug vor unserem Helden steht).

[Nettes Spiel im Spiel: Geht vorm Planet Threepwood zu Murray und dreht ihn so lange (p), bis er anfängt, sich zu wiederholen. Dreht euch dann um und gebt murrayball ein. Viel Spaß!] Nun zum

### Strand/Hafen:

Dort mit dem Ruderboot zum Piratenschiff. Mit dem Piraten reden und dann weiter zur

### Nachbarinsel, dem Piratennest:

Zur Lehrerin vor dem Schulgebäude gehen und sich schließlich eintragen. Nach dem Unterricht in der Prüfung richtig antworten und unser Held bekommt ein Zertifikat.

Noch einen Kurs belegen und diesmal die für die Lehrerin falschen Antworten geben, was uns einen Narrenhut einbringt.

Jetzt draußen den Alarmknopf drücken und während die Lehrerin dann draußen ist, selbst in das Klassenzimmer gehen und alles aus der Kiste herausnehmen (der Feueralarm muß wiederholt werden) – nur nicht den gebrauchten Kautabak nehmen – sehr wichtig ist die Papageienpfeife. Nun wieder zum Boot und nach links zur anderen Insel rudern zum

### **Strand/Planken-Tauchwettbewerb:**

Von dort aus zum Planken-Tauchwettbewerb gehen. Zunächst mit Marco Polio reden und ihm sagen, dass man gegen ihn antreten will.

Dann zu den Kampfrichtern. Mit ihnen reden und ein Zertifikat bekommen; jetzt erstmal einen Sprung machen und dann mit den Kampfrichtern reden, was man falsch gemacht hat (warum man nicht die volle Punktzahl bekommen hat); weiterhin die Timesharing-Broschüre ansehen und sie schließlich dem linken Richter zeigen. Dann zu Marco zurück und auf sein Öl den gekauten Bagelklumpen anwenden. Ihn dann zum Wettkampf überreden.

Beim Sprung die Narrenmütze aufhaben, damit es weniger spritzt und dann achten, was für ein Sprung angekündigt wird. Genauso muß dann Guybrush springen.

- Keelhaul = Pfeil nach oben
- Rumfass = Pfeil nach unten
- Schwingendes Schwert = Pfeil nach rechts
- Alpha.Äffchen = Pfeil nach links

Beim Sprung aufpassen. Es werden 3 Figuren angezeigt. Die richtigen Tasten entsprechend drücken (Achtung: manchmal ist gleich zu Beginn eine Figur da, dann nur noch 2x drücken). Gedrückt werden muß, wenn Guybrush im „Flug“ ist, also nach dem Absprung.

Das Stechen gewinnt Guybrush nur, wenn der Bagelklumpen auf die Ölflasche benutzt wurde. Dann versauen die Möwen Marcos Sprung. Damit hat Guybrush seine Goldstatue. Jetzt wieder zur

### **Nachbarinsel:**

Zum Kasperletheater/Puppenspieler. Hier jetzt zuerst mit den kleinen Le-Chuk reden und dann schließlich mit der anderen Puppe. Zum Schluß sollte man mit dem Puppenspieler reden und ihm die Karte zeigen. Er wird die Flucht ergreifen. Die Puppen nehmen und nun nach rechts gehen.

Mit dem Piraten unterhalten, auch über den Hut und die Papageien. Schließlich nach rechts gehen und vor einer Unmenge von Felsen landen. Nun müssen wir die Papageien mit der Papageienpfeife rufen und herausbekommen, welcher Papagei die Wahrheit sagt. Damit wir sie künftig unterscheiden können, bekommt einer den Grog für Blasenteetrinker. Jetzt die Papa-

geien befragen (immer den, der nicht lügt) und so den Anweisungen folgen.

Wir landen bei dem Felsen, unter dem der Hut vergraben sein muß. Wie wird er beseitigt?

Nun, ganz einfach: Wie war das? Schießt da nicht jemand, wenn er 3 Köpfe sieht? Also die Puppen benutzen und hinter dem Felsen mit ihnen spielen. Dadurch legt eine Kanonenkugel den Hut frei und wir landen wieder auf Melee-Island. Weiter geht dann nach einer Animation in den

### *3. Akt – Die Flucht von Monkey Island*

Zuerst die Notiz vorne links am Stamm lesen, dann zur Lichtung nach vorne und dem Pfad folgen.

Jetzt treffen wir Toothrot. Mit ihm reden, dann eine Kokosnuß nehmen, ihn damit bewerfen und wieder mit ihm reden – 2x oder bis er sich an etwas erinnern kann (Achtung: Benutzt man Falsches auf Toothrot, dann kann er sein Gedächtnis ganz verlieren!).

Danach in die Schlucht und rechts vom Mineingang an einem Kaktus einen Bananenpflücker finden.

Am Strand die Bananen pflücken und eine dem Affen Timmy geben. Er folgt jetzt unserem Helden. Eine weitere Banane verabreichen, damit der Affe in den Stollen folgt. Dort die Tür zu einer Öffnung öffnen, die Banane hineinwerfen und der Affe geht hinterher. Die Öffnung wieder schließen.

Nun eine weitere Banane auf das Portal verwenden und der Affe wird es öffnen. Hineingehen und dann bei Zählrädern einen Tangpflücker entdecken, den wir mit Hilfe des Bananenpflückers in unser Inventar befördern.

Jetzt links auf der Karte gehen zum

### **Aussichtspunkt:**

Dort gibt es 3 Kanäle. Einen Felsen nehmen und ihn in den rechten Kanal werfen. Sofort einen neuen Felsen nehmen. Warten bis der 1. Fels den Schalter berührt hat und dann den 2. Felsen in den mittleren Kanal werfen. Sofort den nächsten Felsen nehmen und wenn der 2. einen Schalter betätigt hat (kurz bevor die 2. Kugel den „Wurzelschalter“ berührt – wenn man sie aus dem Kanal kommen sieht -), den 3. in den linken Kanal werfen. Hat der 3. Felsblock auch einen Schalter berührt, dann nochmals einen Felsen in den linken Kanal werfen. Das Puzzle ist dann geschafft, wenn ein Felsbrocken in einen Lavakanal fliegt. (Man muß den richtigen Zeitpunkt des Werfens ermitteln. Die Steinkugeln müssen sich gegenseitig ablenken!). Jetzt zur:

**Kathedrale/Lavalaby:**

Sich drin umdrehen und die Schilde (Augen des Totenschädels über der Tür) ansehen. Sie mit dem Bananenpflücker nehmen. Mit dem Priester reden, so dass man eine Lavafahrt machen darf. Mit dem Bananenpflücker eine Milchflasche ergattern. Dann in die Bucht/Hafen vor der Brücke fahren und mit den Tangpflücker das Unkraut entfernen (geht nur, wenn zuvor die Felsen richtig geflogen sind!). Ist das erledigt nach oben gehen und die Palme umstoßen. Über die Palme auf die andere Seite gehen.

**Toothrot/Lichtung:**

In die Lichtung zu Toothrot gehen. Die Milchflasche auf ihn werfen und sein Verstand wird noch etwas klarer. Er berichtet auch von einem Akkordeon. Jetzt in die

**Stadt der Affen:**

Über die umgestürzte Palme gehen, mit dem sprechenden Affen Jojo reden und danach dann vor dem musikalischen Affen die Schilde benutzen. Schließlich gibt es das Akkordeon. Wir gehen zurück zu

**Toothrot:**

Unser Held wirft jetzt das Akkordeon auf ihn. Dafür wird es ein längeres Gespräch und schließlich das 2. Gouverneurssiegel geben. Nun wieder in die

**Affenstadt:**

Hier das Gespräch auf den Monkey-Kombat

bringen und erfahren, dass man trainieren muß.

Ziel ist, dass man sich immer in einen Stärkeren verwandeln muß – mit Hilfe der 3 Silben – um den Gegner zu schlagen. Es hat sich gezeigt, dass auch hier, wie an anderen Stellen im Spiel, ein Zufallsgenerator am Werk ist. (Vielleicht hilft die Tabelle auf der nächsten Seite)

Hat man alle Affenarten und/oder die stärksten im Training besiegt, dann wird Guybrush selbst sagen, dass er nun bereit ist, es mit dem Affenprinzen aufzunehmen. Ihn jetzt schlagen (abspeichern ist möglich!) und dann den Bronzehut bekommen. Nun zum

**Großen Affenkopf :**

Auf ihn den Hut benutzen. Dann den Bananenpflücker auf die Nase anwenden und der Affenkopf wird sich öffnen. Hineingehen und das Siegel in einem Spalt plazieren.

**Schluß-Akt – Guybrush tritt in ungewöhnlich großen Hintern:**

Als Riesenaffe nach rechts gehen und die riesengroße Planke mit dem kleinen Turm verwenden. Auf den kleinen Turm klettern, auf die große Planke springen und so einen Schalter betätigen.

Schließlich gibt es am Ende ein Monkey-Combat mit Le Chuck. Er ist nicht zu besiegen. Man muß nur seine Haltung/die Affencharaktere kopieren und das 3 x hintereinander, dann gibt er auf und wir können uns auf Monkey V freuen, denn Le Chuk „lebt“ weiter!!!!

### Der Monkey Kombat

Hier ist ein Zufallsgenerator am Werk, dessen Muster du herausfinden musst.

Ziel ist es, einen Affentyp zu erwerben, der die anderen schlägt. Dazu muss ich herausfinden, welche Typen welchen unterliegen bzw. welche Typen welche besiegen (Untere Tabelle).

Zur Verwandlung in einen anderen Typ ist ein Reihe von Schreien erforderlich (Obere Tabelle).

**Wie verwandelt sich ein Affentyp in einen anderen?** Die Züge einfach in die Tabelle eintragen. Jeder Zug besteht aus einer Kombination von drei dieser Schreie: • ACK • CHEE • EEK • OOP

<b>Ausgangstyp Ergebnis</b>	Ängstlicher Affe	Betrunkener Brüllaffe	Geselliger Gibbon	Schneller Schimpanse	Panischer Pavi- an
Ängstlicher Affe					
Betrunkener Brüllaffe					
Geselliger Gibbon					
Schneller Schimpanse					
Panischer Pavian					

**Welcher Affe kann von welchem besiegt werden?** Jeder Typ kann zwei andere schlagen.

<b>Dieser besiegt diesen</b>	Ängstlicher Affe	Betrunkener Brüllaffe	Geselliger Gibbon	Schneller Schimpanse	Panischer Pavi- an
Ängstlicher Affe					
Betrunkener Brüllaffe					
Geselliger Gibbon					
Schneller Schimpanse					
Panischer Pavian					