

So retten Sie die Piraterie

Monkey Island 4

Dutzende Rätsel auf fünf Inseln hat Mächtegernpirat Guybrush zu meistern. Unsere Lösung steht dem Tollpatsch dabei hilfreich zur Seite.

Kaum von der Hochzeitsreise zurückgekehrt, erleben Guybrush und Elaine in LucasArts' Adventure Flucht von Monkey Island ein neues, verrücktes Abenteuer: Ein durchgeknallter australischer Geschäftsmann will ihre Heimat in ein Touristenparadies verwandeln. Dank unserer Lösung kann es der junge Guybrush aber mit der ganzen Karibik aufnehmen. Achtung: Wenn wir im folgenden Text Dialoge beschreiben, geben wir die Antworten mit Zahlen in Klammern an. (1,2,2) bedeutet, dass Sie zuerst die erste Antwort (von oben) geben müssen, dann die zweite und noch mal die zweite.

Kohle zur KANONE kicken

TIPP 1: Guybrush erwacht aus seinen Tagträumen, benutzt die Schale mit der Kohle und schnappt sich ein Kohlestück. Nun dreht er sich flott nach links (von sich aus) und kickt die Kohle zur geladenen Kanone.

Akt 1

BREZELN bekommen

TIPP 2: In der Stadt geht's zur Scumm-Bar, wo Sie hinten rechts einen Blick auf den Ballon werfen und versuchen, sich eine Brezel zu holen. Fragen Sie die beiden Dartspieler nach den Löchern in der Wand. Nun fordern Sie die Jungs heraus, diverse Objekte außerhalb der Zielscheibe zu treffen. Zuletzt können Sie die Zwei bitten, den Ballon zu treffen. Nehmen Sie die Brezeln mit.

Katapult ZERSTÖREN

TIPP 3: Guybrush marschiert zum Hafen und steckt den Schlauch neben dem Grogautomaten ein. Diesen benutzt er beim Gouverneurspalast mit dem Steinschleuder-förmigen Kaktus. Er bietet dem Schützen eine Brezel an und verstellt dann schnellstens die Kontrollen des Katapults.



Tipp 3: Präparieren Sie den Kaktus, um das Katapult zu zerstören.

Offizielle DOKUMENTE von Elaine

TIPP 4: Nachdem das Katapult zerstört ist, geht's in den Palast. Dort stecken Sie das Dokument von der Kommode im Hintergrund ein und lassen es von Elaine unterzeichnen. Sprechen Sie dann mit ihr. Geben Sie zu, dass Sie Probleme haben, ein Schiff aufzutreiben, und nennen Sie als Grund, dass es Ihnen an Autorität mangelt.

Zwei Mitglieder für die CREW

TIPP 5: Im Zentrum der Stadt trifft Guybrush zwei Piraten und spricht sie darauf an, dass sie ihm bekannt vorkommen. Diese leugnen, bis Guybrush feststellt, dass er mit ihnen auf Monkey Island war. Nun bietet er ihnen an, sich seiner Crew anzuschließen, führt den Vertrag als Sicherheit auf und zeigt ihm seinen zukünftigen Crewmitgliedern.

Den NAVIGATOR anheuern

TIPP 6: Sprechen Sie den Piraten neben der Feuerstelle in der Scumm-Bar auf seine kräftigen Arme an. Nun fragen Sie, ob er Ihrer Crew beitreten will, und fordern ihn schließlich zum Beleidigungsarmdrücken auf. Hier wählen Sie einfach jeweils die erste Beleidigung, um zu gewinnen.

Die ANWÄLTE aufsuchen

TIPP 7: Im Hafen zeigen Sie der Hafenmeisterin das Siegel Elaines. Am Ziel statten Sie den Anwälten einen Besuch ab, werfen einen Blick auf den Brief von Elaines Großvater und schauen in der Bank vorbei. Verlangen Sie, etwas aus Ihrem Schließfach holen zu dürfen.

Sich aus der Bank BEFREIEN

TIPP 8: Guybrush schnappt sich das Schwert, das Taschentuch, die drei Schwämme sowie die Musikbox und den Grog aus dem offenen Schließfach. Er bricht mit dem Schwert das untere Scharnier der Tür auf und steckt es in den Spalt. Die drei Schwämme folgen; zum Schluss übergießt er das Ganze mit dem Grog.



Tipp 8: Mit dem Schwert, den drei Schwämmen und dem Grog bricht Guybrush die Tür auf.

Namen vom GULLYDECKEL

TIPP 9: Im Gefängnis stecken Sie das Hühnchenfett ein und besorgen sich dann oberhalb der Docks die Ente. Beim Parfümstand nehmen Sie einen Spender vom Boden links und das Cologne mit. Stemmen Sie mithilfe des Schwertes den Gully links der Bank auf. Werfen Sie einen Blick auf den Deckel, und merken Sie sich die Namen.

Namen in GESCHICHTE einbauen

TIPP 10: Guybrush spricht mit dem Besitzer des Prothesenpalastes und fragt nach kostenlosen Geschenken für befreundete Piraten. In die folgende Geschichte baut er die Namen vom Gullydeckel ein. Nach dem Gespräch spielt er dem Besitzer die Musikbox vor und nimmt sich unterdessen die künstliche Hand aus den linken Korb.

Das erste BEWEISSTÜCK finden

TIPP 11: Benutzen Sie die Kunsthaut mit dem offenen Gully, und springen Sie drauf. In der Bank ziehen Sie unten an der Kette. Stecken Sie die Scupper-Ware-Schüssel vom Schreibtisch ein, und klettern Sie die Leiter wieder hinauf. Werfen Sie einen Blick auf den seltsamen Schatten an der linken Wand, und verlassen Sie die Bank, nachdem Sie auf die Nase gestoßen sind.

Ein PARFÜM mixen

TIPP 12: Nächste Station ist der Stockladen, wo Sie die Holzsplitter rechts einstecken und mit dem Parfümspender kombinieren. Diese Eigenkreation benutzen Sie mit den kostenlosen Ködern im Köderladen; dort nehmen Sie außerdem einen der Köder mit und verstauen ihn in der Scupper-Schüssel. Zu guter Letzt locken Sie per künstlicher Hand die Termiten in Ihr Inventar.

Das Parfüm KOMPLETIEREN

TIPP 13: Guybrush verlässt die Stadt und benutzt das selbst gemachte Parfüm mit dem Rinnsal beim Sumpf. Nächste Station ist das Haus im Westen, wo unser Held die Blume beim Brunnen einsteckt und mit dem selbst gemachten Parfüm kombiniert.

TERMITEN zu Ozzie

TIPP 14: Drinnen sprechen Sie mit Ozzie Mandrill und besprühen das Schnabeltier zu seinem Füssen mit dem Cologne. Im Stockladen benutzen Sie nun Ozzies neuen Stock mit Ihren Termiten.

So benutzen Sie die DATENBANK

TIPP 15: Besprühen Sie den Chef des Prothesenladens mit dem selbst gemachten Parfüm, und schreiben Sie sich die drei Initialen des entsprechenden Namens auf. Benutzen Sie die Datenbank. Sie müssen die drei Initialen von links nach rechts in die Maschine eingeben. Ein Gesicht steht für die Buchstaben A bis D, das nächste für E bis H, ein weiteres für I bis M, das vierte für N bis S und das letzte schließlich für T bis Z. Experimentieren Sie so lange, bis Sie die Initialen richtig eingegeben haben, worauf Sie Uhrzeiten und Richtungen notieren.

So kommen Sie an die SCHACHUHR

TIPP 16: Beim Hafen sprechen Sie mit dem linken (54) und dann mit dem rechten Schachspieler (4). Sie müssen die Spieler jeweils dann ablenken, wenn diese gerade einen Zug machen, und können so die Uhr mitnehmen.

Durch den Sumpf NAVIGIEREN

TIPP 17: Marschieren Sie zum Sumpf, und benutzen Sie das Floß und die Uhr. Steuern Sie das Floß nun jeweils in die Richtung, die der Zeit auf der Uhr entspricht. Am Tor fragen Sie den zweiten Guybrush, wozu der Schlüssel gut ist, und nehmen alle Gegenstände entgegen. Sprechen Sie erneut mit Guybrush. Schreiben Sie die Nummer auf, die er nennt, und öffnen Sie das Tor mit dem Schlüssel. Nehmen Sie die nächsten Gegenstände entgegen, und navigieren Sie weiter durch dem Sumpf.

Die ZWEITE Begegnung

TIPP 18: Wieder kommen Sie ans Tor, sagen nichts, sondern geben Guybrush Threepwood den Schlüssel



Tipp 18: Helfen Sie Guybrush, damit Guybrush Ihnen hilft...

Ente ins Fenster WERFEN

und die beiden anderen Gegenstände in der gleichen Reihenfolge, in der er sie Ihnen gegeben hat (so wie sie im Inventar liegen). Auf seine Frage hin nennen Sie die Nummer, die Sie sich aufgeschrieben haben, geben ihm den letzten Gegenstand, schippern durchs Tor und folgen ein letztes Mal den Richtungsangaben.

ROTER Knopf im Geheimraum

TIPP 19: Guybrush marschiert zum Haus, benutzt das Hühnchenfett mit der Fußmatte und schmeißt die Ente ins Fenster. Nächster Anlaufpunkt ist Ozzie, den Guybrush beschuldigt, für den Überfall verantwortlich zu sein. Danach schwärmt er ihm etwas von der Beute vor.

Leuchtfische als LAMPE

TIPP 20: Folgen Sie dem Fiesling durch den Wald. Bei der Lagune angekommen, marschieren Sie hinter den kleinen Hügel, stoßen auf die versteckte Passage und klettern hinab. Unten drücken Sie den roten Knopf, klettern wieder hinauf und tauchen ins Wasser.

TIPP 21: Sobald die leuchtenden Fische vorbeischwimmen, öffnen Sie den Behälter mit dem Köder und marschieren nach links in die Höhle. Hier schnappen Sie sich den gesamten Schatz inklusive der runterfallenden Schraube. Marschieren Sie zum Gefängnis, und zeigen Sie dem Inspektor die Schraube.

Akt 2

Die Voodoo-Lady AUSFRAGEN

TIPP 22: Guybrush stattet dem House of Mojo einen Besuch ab und zieht an dem Zeigefinger des handförmigen Tisches. Er befragt die auftauchende Voodoo Lady über die ultimative Beleidigung und deren Verbindung zu den Erbstücken der Marleys.

PINSEL und GROG besorgen

TIPP 23: Begeben Sie sich zum Haus in Nordosten der Insel. Drinnen stören Sie Meathook, bestreiten, dass Sie tot sind, und fragen ihn nach den Kerzen. Nach Ende des Gesprächs stecken Sie den Pinsel ein und begeben sich zu den Docks, wo Sie die Münze aus dem Rückgabeschacht in den Grogautomaten stecken und diesen bearbeiten, bis Sie eine Dose mitnehmen können.

So kommen Sie an das BILD

TIPP 24: In der früheren Scumm-Bar setzten Sie sich rechts auf den Hocker vor dem Bild. Bestellen Sie etwas Gekochtes, und benutzen Sie den Pinsel mit dem Sushi-Transportmechanismus – und zwar genau, wenn sich das brennende Bötchen unter dem Bild an der Wand befindet. Wenn der Koch rauskommt, rennen Sie in die Küche und schütten den Grog in den Dampfgenerator.

Die GALIONSFIGUR ausstatten

TIPP 25: Guybrush marschiert in den Hafen und benutzt der Reihe nach die Ohrringe, die Kette, den Stift und das Bild mit der Galionsfigur seines Schiffs. Am Ziel steigt er in das Ruderboot und paddelt zum Atoll im Osten; dem durchgeknallten Admiral erzählt er einfach, dass er gehen will.



Tipp 25: Richtig ausgestattet zeigt Ihnen die Galionsfigur den Weg.



Was Sie in der
SCHULE
machen

TIPP 26: Auf der Insel sprechen Sie mit der Lehrerin der Piratenakademie und schreiben sich ein. Beim Abschlussexamen wählen Sie einfach typische Piratenantworten (2,2,4). Draußen betätigen Sie den Feuermelder, hechten ins Schulgebäude und schnappen Sie die Pfeife aus der Kiste.

KAFFEE
nachfüllen
lassen

TIPP 27: Nächste Station ist das Starbuccaneer's auf der Hauptinsel, wo Sie durch das Fenster einen Blick auf die Tasse werfen, eintreten und die Tasse (hinter der Fensterbegrünung) einstecken. Begutachten Sie die Tasche der Touristin, und nehmen Sie den Becher heraus. Die erste Tasse aus dem Fenster lassen Sie sich an der Theke wieder auffüllen. Außerdem greifen Sie sich einen der Mini-Bagel und beißen ab.

Beim
WETTBEWERB
anmelden

TIPP 28: Guybrush schnappt sich eine der Broschüren von Stans Timesharing-Agentur. Nächste Station ist der Sprungturm im Westen, wo er die Überreste des Bagels mit der Ölflasche benutzt und mit Marco de Pollo spricht. Er wählt jeweils die erste Antwort, stellt dann die Frage, ob jeder am Wettbewerb teilnehmen kann, und sagt schließlich, dass er teilnehmen will. Nun spricht er mit dem Wertungsrichtern und zeigt Marco sein Zertifikat.

VORBE-
REITUNGEN
für den
Wettbewerb

TIPP 29: Der erste Sprung ist zur Probe; sprechen Sie danach den linken Richter auf seine niedrige Wertung an. Werfen Sie nun einen Blick auf die Broschüren von Stan, und zeigen Sie sie dem Jurymitglied. Nun fragen Sie den rechten Richter, was Sie falsch gemacht haben, und lernen, mit welcher Taste welcher Sprung ausgeführt wird.

Wettbewerb
GEWINNEN

TIPP 30: Guybrush fordert Marco erneut heraus, lauscht, welche Manöver der machen wird, und setzt sich vor dem Sprung die Narrenkappe auf. Sobald er abspringt, geben Sie schnell die Richtungen ein, die dem Sprung Marcos entsprechen. Beim nächsten Sprung können Sie die Kombination selbst wählen.

COUPON
von Planet
Threepwood

TIPP 31: Threepwood macht sich wieder zu Stan auf, wo er den Kleber unter dem linken Fenster einsteckt und mit Stan spricht (3,2), die Kaffeetasse austrinkt und ihn erneut anspricht (3,2). Mit dem Coupon marschiert er zum Planet Threepwood, tritt ein und wirft drinnen einen Blick auf die Tageskarte.

BECHER
vertauschen

TIPP 32: Sprechen Sie mit der Kellnerin, bestellen Sie etwas Beliebigen zu Essen und zu Trinken, und bieten Sie ihr den Coupon an. Sobald Sie sitzen, sprechen Sie mit dem Karikaturisten, lassen sich zeichnen und kombinieren die Zeichnung mit dem Leim und dem Starbuccaneer's-Becher. Schließlich tauschen Sie diesen Becher gegen den auf dem Tisch aus.

WICHTIGE
Vorbereitungen

TIPP 33: Unser blonder Held spricht mit dem Touristen bei der Statue (2,3,1,1,1), lässt sich im Starbuccaneer's seinen Kaffee wieder auffüllen und besorgt sich einen Grog Jr. beim Barkeeper der Groggery.

An die
HANDPUPPEN

TIPP 34: Mit dem Ruderboot schippern Sie zurück zum benachbarten Atoll und sprechen im

Den **PIRATEN** ausfragen

Die **PAPAGEIEN** präparieren

Den **HUT** finden

BANANEN-PFLÜCKER mitnehmen

Durch das **LAVAFELD** fahren

So kommen Sie an die **MILCH-FLASCHE**

Die **KUGELN** beim **Aussichtsberg**

Puppentheater mit den Handpuppen. Nerven Sie und überzeugen Sie die Figuren, dass sie nur Puppen sind. Machen Sie das so lange, bis Sie mit dem Puppenspieler sprechen dürfen. Zeigen Sie diesem das blaue Gemälde. Nachdem er gegangent ist, stecken Sie die Puppen ein.

TIPP 35: Marschieren Sie in östlicher Richtung zum Strand, wo Sie den großen Piraten auf die beiden Papageien ansprechen und dann über seinen Vater ausfragen. Schließlich fragen Sie, was mit der Statue geschehen ist und wo der Hut begraben liegt.

TIPP 36: Marschieren Sie nach rechts, und benutzen Sie die Pfeife. Geben Sie einem der Papageien den Kaffee, dem anderen den Grog. Stellen Sie jedem der Papageien eine Frage, auf die Sie die Antwort kennen. Nun sprechen Sie nur noch mit dem, der die richtige Antwort gegeben hat (welcher das ist, erkennen Sie daran, ob er betrunken oder aufgeregt wirkt).

TIPP 37: Fragen Sie den ehrlichen Papagei jeweils, ob er auf dem Stein mit dem Hut sitzt. Falls dies nicht der Fall ist, fragen sie nach der Richtung, wo sich der Hut befindet, benutzen dort die Pfeile und so weiter. Wenn Sie das Ziel schließlich gefunden haben, sprechen Sie mit den beiden Puppen.

Akt 3

TIPP 38: Auf Monkey Island sprechen Sie mit dem Einsiedler Herman, fragen ihn nach seiner Erinnerung, heben die Kokosnuss auf und werfen Sie auf ihn. Nun fragen Sie erneut nach der Erinnerung. Nächste Station ist der Canyon, wo Sie den Bananenpflücker einstecken.

TIPP 39: Guybrush schaut beim Lavafeld vorbei und betritt danach das darüber thronende Gebäude. Er nimmt mit Hilfe des Bananenpflückers die Schilde aus den Augen des Skeletts über der Tür. Über die Brücke geht's zum Altar, wo er den Priester so lange zur Lavafahrt befragt, bis der ihn fahren lässt.

TIPP 40: Packen Sie auf der Fahrt den Bananenpflücker aus, und steuern Sie Ihr Boot zur Milchflasche. Dazu müssen Sie den ersten Baumstamm rechts anstoßen, wodurch die Passage direkt bei der Flasche frei wird und Sie mit dem Pflücker zugreifen können.



Tipp 40: Nur aus der Nähe erreicht unser Held Gybrush Threepwood die Milchflasche mit dem Bananenpflücker.

TIPP 41: Werfen Sie dem Einsiedler Herman die Milchflasche auf den Kopf, und fragen Sie ihn nach seiner frühesten Erinnerung. Nächste Station ist der Aussichtsberg. Schleudern Sie eine der Kugeln in das rechte Loch; sobald diese die Wurzel erreicht, folgt ein Steinchen in die Mitte. Wenn dieses die Wurzel streift, werfen Sie ei-

AKKORDEON finden

MONKEY KOMBAT beherrschen

Den **AFFEN** in die **MINE** locken

So öffnet der Affe das **TOR**

Den **RIESENAFFEN** aktivieren

LECHUCK erledigen

ne Kugel in das linke Loch. Und wenn die ihre Wurzel erreicht, folgt eine letzte, wiederum ins linke Loch.

TIPP 42: Guybrush bittet den Priester um eine weitere Fahrt, und steuert das Boot in den neu entstandenen Pool. Dort tritt er oben die Palme um und marschier nach rechts zur Stadt der Affen. Dort benutzt er die Schilde unter den Augen des Affen mit dem Akkordeon, steckt es ein und wirft es Herman auf den Kopf. Dann spricht er mit den Affenprinzen Jojo, erzählt, dass er dessen Hut bewundert, und fragt ihn nach den Regeln des Monkey Kombats.

TIPP 43: Guybrush fordert einige der auf der Insel herumstreifenden Affen zum Kampf heraus und lernt dabei, welche Kampftechnik gegen welche andere Technik zum Erfolg führt. Außerdem muss er festhalten, mit welchem Kode er von einer Stellung zur nächsten wechselt. Diese Wechselkodes funktionieren jeweils in beide Richtungen. Sobald er drei Affen besiegt hat, bittet Guybrush Jojo zum Kampf, gewinnt und nimmt den Hut an sich.



Tipp 43: Mit einiger Übung lernen Sie den kniffligen Monkey Kombat gut zu beherrschen – trainieren Sie mit den Affen.

TIPP 44: Mit dem Hut im Gepäck kehren Sie zum Strand zurück und schnappen so lange mit dem Pflücker nach den Bananen, bis Sie alle besitzen. Geben Sie dem Affen Timmy eine davon, und marschieren Sie zum Canyon. Sie müssen dem Affen an jedem neuen Ort eine Banane geben, damit er Ihnen folgt. Im Canyon betreten Sie die Mine.

TIPP 45: Öffnen Sie den Luftschaft. Werfen Sie eine Banane hinein, lassen Sie Timmy hinterherhüpfen und schließen Sie den Schacht. Nun benutzen Sie eine weitere Banane mit der oberen Öffnung. Jenseits des Tores holen Sie per Bananenpflücker den Unkrautjäter aus der Maschine.

TIPP 46: Guybrush setzt den Jäter beim Unkraut am Lava-see ein und spricht danach mit dem alten Gouverneur Marley (2,1). Nun marschier er zum gigantischen Affenkopf im Osten und schmeißt den Hut von Jojo drauf. Dann benutzt er den Bananenpflücker mit der Nase, klettert in den Affen und steckt das Siegel in den Schlitz am Kontrollpult.

Akt 3+

TIPP 47: Greifen Sie sich mit dem gigantischen Affen die Planke rechts des Turms, und benutzen Sie das Brett mit dem niedrigsten der Türme. Klettern Sie hoch, und springen Sie auf die Planke. Nun können Sie am Hebel ziehen. Beim abschließenden Kampf zwischen der gigantischen LeChuck-Statue und Ihrem Riesenaffen kopieren Sie mit Hilfe der Regeln, die Sie gelernt haben, einfach jedes Manöver Ihres Gegners. **GUN**