

**Monkey Island IV:
Escape from Monkey Island**

Mitspielende Personen

- 3 Anwälte in der Kanzlei von WTD auf Lucre Island
- Barkeeper in der Scumm-Bar auf Melee Island
- Barkeeper im Micro-Groggery auf Jambalaya Island
- Bedienung in der Lua-Bar auf Melee Island
- Bedienung im Planet Threepwood auf Jambalaya Island
- Brittany, Bankangestellte auf Lucre Island
- Canard, Inspektor auf Lucre Island
- Carla, Schwertmeisterin auf Melee Island
- Senior Casteneda, der dürre Schachspieler auf Lucre Island
- Charles L. Charles, Mächtiger-Gouverneur auf Melee Island, in Wirklichkeit LeChuck
- Daisy, Piratin auf dem Knuttin Atoll
- 2 Dartspieler in der Scumm-Bar auf Melee Island
- Deadeye Dave, Verkäufer im Prothesenparadies auf Lucre Island
- Freddie, Verkäufer im Haus der Stöcke auf Lucre Island
- Guybrush Treepwood, Held des Abenteuers
- Hellbeart, Puppenspieler auf dem Knuttin Atoll
- Herman Toothrot, Gestrandeter auf Monkey Island
- Horatio Torquemada Marley, Elaines Großvater und ehemals Herman Toothrot
- Hugo, Duftwässerchen-Verkäufer auf Lucre Island
- Ignatius Käse, der Inhaber der Scumm-Bar auf Melee Island
- Jumbeaux LaFeete, Pirat auf dem Knuttin Atoll
- Jojo Junior, sprechender Affenprinz in der Affenstadt auf Monkey Island
- Katapultist auf Melee Island
- Koch in der Lua-Bar auf Melee Island
- Kunde in der Lua-Bar auf Melee Island
- seltsame Lady im Starbuccaneer's Coffeehouse auf Jambalaya Island
- Starbuccaneer's Angestellte im Starbuccaneer's Coffeehouse auf Jambalaya Island
- LeChuck, gefürchteter Geisterpirat in der Karibik
- leitende Schiffsregulatorin der Hafenmeisterei von Melee Island
- Marco de Pollo, Plankenspringer auf Jambalaya Island
- Marley, Elaine, Gouverneurin von Booty Island
- Mungle, Piratenschüler im Piratennest auf dem Knuttin Atoll
- Murray, sprechender Totenkopf und Türsteher beim Planet Threepwood auf Jambalaya Island
- Otis, Seemann auf Melee Island
- Ozzie Mandrill, Immobilienhai aus Australien

- Patron in der Lua-Bar auf Melee Island
- Pegnose Pete, Dieb auf Lucre Island
- betrunkenen Pirat in der Scumm-Bar auf Melee Island
- vergnügter Pirat im Planet Threepwood auf Jambalaya Island
- Mr. Quidworth, Bankdirektor der Bank auf Lucre Island
- Ricardo Luigi Pierre M'Benga Chary Neburu O'Hara Casaba, Kapitän eines Schiffes vor dem Knuttin Atoll, das die Piraten dort in Schach halten soll
- Mrs. Rivers, Lehrerin auf dem Knuttin Atoll
- Mr. Santiago, der korpulente Schachspieler auf Lucre Island
- alter Seeräuber, Verkäufer im Köderladen auf Lucre Island
- 3 Tauchrichter beim Planken-Wettbewerb auf Jambalaya Island
- Tourist bei Brunnen auf Jambalaya Island
- Tourist im Planet Threepwood auf Jambalaya Island
- Stan, Time-Sharing-Berater auf Jambalaya Island
- Vater Allegro Rasputin, Geisterpriester in der Kathedrale auf Monkey Island
- Voodoo-Lady auf Melee Island
- Yangja, Piratenschülerin im Piratennest auf dem Knuttin Atoll

Lösung

Zu Beginn stößt man auf dem Schiff während des Kampfes das Kohlebecken um und hebt dann ein glühendes Kohlestück mit den Füßen auf. Nun dreht man sich solange um den Mast, bis man die Kanone im Visier hat, und kickt das glühende Kohlestück in diese Richtung. So entzündet man den Docht an der Kanone und bringt das Boot der Gegner zum Kentern. Auf diese Weise entscheidet man den Kampf für sich.

AKT I: Was tun auf Melee Island, wenn Du tot bist?

Anschließend landet man auf Melee Island. Hier wird Elaine aber nicht erwartet, da sie für tot erklärt wurde. Und so soll auch die Gouverneursvilla abgerissen werden. Während Elaine sich im Rathaus bestätigen lassen will, daß sie "wieder" lebt, soll man selbst den Abriß des Hauses verhindern, anschließend nach Lucre Island segeln und dort mit den Anwälten ihres Großvaters reden, um etwas gegen die Kerle im Rathaus unternemen zu können. Nachdem Elaine gegangen ist, redet man mit dem Katapultist. Er würde vorübergehend eine Pause machen, wenn man ihm etwas zu essen besorgt. Auf die Zahlen angesprochen erfährt man, daß der Kerl nur weiß, wie man den Kaktus trifft. Den will er aber nur treffen, um das Katapult neu auszurichten. Also geht man erst einmal in die Stadt.

Dort geht es rechts um die Ecke zu den bekannten Piraten. Wenn man mit ihnen spricht, erkennt man, daß man Carla, die Schwertmeisterin von Melee Island, und Otis aus dem ersten Teil der Serie vor sich hat. Weiter erfährt man, daß die beiden nicht so recht glücklich mit ihrem jetzigen Leben sind und daß ein australischer Investor in der Stadt durch Beleidigungsduelle allen ihre Häuser abschwatzt. Das dritte Mitglied der alten Crew ist allerdings nicht mehr verfügbar. Wenn man sie fragt, ob sie wieder anheuern wollen, muß man ihnen zusätzlich einen lauen Regierungsjob anbieten, damit sie einwilligen. Dazu wollen sie weiterhin Verträge, die man noch besorgen muß. Man folgt der Straße also erst einmal bis zum Ende und damit zur Scumm-Bar. Drinnen quatscht man die beiden Dartspieler an. Diese können so ziemlich alles treffen, was man ruhig einmal ausprobieren sollte. Dann geht man zum Barkeeper und fragt auch ihn aus. Er beklagt sich ebenfalls über den Australier, der die meisten seiner Gäste vergrault hat. Leider hat er seine letzten Lebensmittel, einige Bretzeln, einem Besoffenen hinten in der Bar gegeben. Also geht es genau dahin. Bei dem rechten Tisch sitzt der betrunkene Pirat, aber er will nichts von seinen Bretzeln abgeben. Reden kann man auch nicht mit ihm. Also geht man erst einmal zu dem anderen verwegenen Seeman und spricht ihn an. Er heißt Ignatius Käse. Er läßt sich für die Crew anheuern, wenn man ihm sagt, daß man sich mit den Anwälten von Elaine treffen wird. Zuerst muß man ihn aber im Beleidigungs-Armdrücken schlagen. Die Beleidigungen und ihre Entgegnungen lauten (eigentlich ist es fast immer offensichtlich, wie man zu antworten hat, auch wenn sich die Antworten nicht immer reimen):

Beleidigung: Ungh ... Memmen wie dich vernasch' ich zum Frühstück.

Entgegnung: Grrr ... Dann ist alles klar, du bist deshalb so dick!

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

Entgegnung: Oooh. Zu schade, daß keine davon in diesen Armen ist.

Beleidigung: Gib auf oder ich zerquetsch' dich wie eine lästige Mücke.

Entgegnung: Wenn ich mit dir fertig bin, brauchst Du 'ne Krücke!

Beleidigung: Meine Großmutter hat mehr Kraft als du Wicht!

Entgegnung: Dafür hab' ich in der Hand nicht die Gicht!

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

Entgegnung: Aargh! Das sind große Worte für 'nen Kerl ohne Grips!

Beleidigung: Aargh ... ich zerreiße deine Hand in eine Million Fetzen.

Entgegnung: Grrrgh! Ich wußte gar nicht, daß du so weit zählen kannst. Aargh!

Beleidigung: Aaagh ... hey, schau mal da drüben!

Entgegnung: Ja, ja, ich weiß, ein dreiköpfiger Affe!

Beleidigung: Aargh ... ich werde deine Knochen zu Brei zermahlen.

Entgegnung: Ungh! Ich werde mich wehren, bis die Griffel dir qualmen!

Beleidigung: Ich kenne Läuse mit stärkeren Muskeln.

Entgegnung: Aargh! Behalt sie für dich, sonst bekomm' ich noch Pusteln!

Beleidigung: Alle Welt fürchtet die Kraft meiner Faust.

Entgegnung: Ungh ... wobei mir vor allem vor deinem Atem graust.

Beleidigung: Ungh ... gibt es auf dieser Welt eine größere Memme als dich?

Entgegnung: Ungh! Sie sitzt mir gegenüber, also was fragst du mich?

Beleidigung: Ungh ... du bist das häßlichste Wesen, daß ich jemals sah ... grr.
Entgegnung: Ungh! Mit Ausnahme von deiner Frau, soviel ist klar!

Beleidigung: Ungh ... viele Menschen sagen, meine Kraft ist unglaublich.
Entgegnung: Aargh! Unglaublich erbärmlich, das sag' ab jetzt ich.

Beleidigung: Ungh ... Ich hab' mit diesen Armen schon Kraken bezwungen.
Entgegnung: Ungh! Und Babys wohl auch, na, der Witz ist gelungen.

Beleidigung: Ungh, ha ... sehe ich da Spuren von Angst in deinem Gesicht?
Entgegnung: Das ist ein Lachen, du schwächlicher Wicht! Aargh!

Alle anderen Antworten sind nicht geeignet und bringen Ignatius weiter nach vorne. Sobald man gewonnen hat, geht man wieder zu den beiden Dartspielern und bittet diese, den Luftballon weiter hinten zu treffen. Sobald diese das gemacht haben, fällt der Besoffene in Ohnmacht und man kann ihm seine Bretzeln klauen. Danach verläßt man die Scumm-Bar und die Stadt.

Es geht weiter zum Hafen auf Melee Island. Dort nimmt man sich den Fahrradschlauch neben dem Grogautomaten. Dann spricht man das Freudenmädchen an; sie ist die Leitende Schiffsregulatorin der Hafenmeisterei von Melee Island. Sie reicht nur gegen Vorlage einer Berechtigung ein Schiff heraus. Diese muß man sich aber erst noch besorgen. Also geht es erst einmal wieder zurück zu Elaine Haus.

Hier geht man nach hinten zum Haus und befestigt den Fahrradschlauch an dem Kaktus. Anschließend geht man wieder nach vorne zu dem Katapultisten und bietet ihm die Bretzeln an. Danach verzieht der sich zum Mampfen in eine stille Ecke und man kann die Katapultsteuerung manipulieren. Dies ruft den Katapultisten auf den Plan, der sein geliebtes Katapult nun wieder auf den Kaktus ausrichten muß. Da der aber präpariert ist, wird der Stein zurückgeschleudert und das Katapult fällt den Abgrund herunter. Für's erste ist damit der Abriß des Hauses verhindert, aber erst ein Widerruf der Abrißgenehmigung bringt endgültige Sicherheit. Also muß man doch zu den Anwälten auf Lucre Island. Elaine dagegen muß sich für ihren Wahlkampf gegen Charles L. Charles rüsten und zieht sich daher in ihr Haus zurück. In dieses folgt man ihr. Auf dem Tisch, an dem Elaine steht, findet man ein Vertragsformular, das man Elaine zum Unterschreiben gibt, nachdem man es sich angesehen hat. Man bekommt dann auch das Gouverneurssiegel von ihr. Auf der Komode beim Fenster findet man ein weiteres Vertragsformular für laue Regierungsjobs. Auch dieses betrachtet man genauer und gibt es dann ebenfalls Elaine zur Unterschrift. Anschließend geht es wieder in die Stadt.

Dort gibt man Carla und Otis den Vertrag für laue Regierungsjobs, so daß man nun auch den Rest der Crew zusammen hat. Also geht es weiter zum Hafen.

Hier zeigt man der Hafenmeisterin das Siegel und bekommt so ein rosa Schiff; naja, besser als nichts. Direkt darauf trudelt auch die Mannschaft ein und es geht auf nach Lucre Island.

Vom Kai aus geht man die Treppe hoch und weiter nach links zur Kanzlei von WTD. Dort redet man mit den 3 Anwälten. Sie wollen einen Plan ausarbeiten, wie man die Zerstörung von Elaines Haus verhindern kann. Außerdem bekommt man einen Brief von Elaines Großvater von ihnen. Diesen liest man durch und erfährt so, daß es in der Bank von Lucre Island eine Nummertruhe gibt. In dieser Truhe befindet sich der Kaufvertrag für Marley Mansion und der Schlüssel für das schrecklichste Geheimnis der Karibik. Danach verläßt man die Kanzlei und geht in die Bank nebenan.

Drinne streiten sich eine Bankangestellte und ein Kunde, dessen Traveller-Checks nicht akzeptiert werden. Ist er weg, bittet man die Bankangestellte Brittany, etwas aus der Nummertruhe holen zu dürfen. Mr. Quidworth führt einen dann in den Tresorraum. Drinnen wird man von einem Double überfallen, das die Truhe mitgehen läßt. Außerdem wird man in dem Tresorraum eingesperrt, während das Double draußen den guten Namen von Guybrush befleckt. Man hebt nun das Taschentuch auf und untersucht es, um an die Initialien P.P. zu kommen. Dann nimmt man sich noch die 3 Schwämme und das Schwert. Letzteres benutzt man mit der unteren Türangel und erweitert dann den entstandenen Spalt mit dem zerbrochenen Schwert. Nun untersucht man die offene Nummertruhe und findet darin noch eine Musiktruhe und eine Flasche Grog. Anschließend befestigt man den großen Schwamm am Schwert und die beiden anderen Schwämme in dem Spalt. Dann kippt man den Grog über die Schwämme und bricht so die Türe auf. Leider wird man draußen sofort als vermeintlicher Bankräuber festgenommen.

Der Inspektor sagt einem, daß man, will man seine eigene Unschuld beweisen, drei Dinge braucht: 1) den Täter, 2) den Beweis, daß er am Tatort war und 3) den Beweis, daß er das Verbrechen begangen

hat. Man wird zwar nicht eingesperrt, aber die Insel darf man auch nicht mehr verlassen. Bevor man das Gefängnis verläßt, nimmt man sich noch die Dose Hühnerschmalz vor der Eisernen Jungfrau mit. Otis sitzt auch im Gefängnis, mit ihm zu reden bringt aber nichts. Also verläßt man das Gefängnis. Es gilt nun, zuerst den wahren Bankräuber im Gefängnis abzuliefern.

Draußen geht man zum Prothesenparadies. Dort redet man mit Deadeye Dave. Er erkennt Menschen am Geruch. Leider kann er im Moment nichts riechen, da er sich erkältet hat. Daher kann er auch nichts mit dem Taschentuch anfangen, das man in der Bank gefunden hat. Also geht es erst mal wieder nach draußen.

Dort untersucht man das Taschentuch genauer und benutzt es immer wieder. Auf diese Weise stellt man folgende Duftnoten fest:

1. geräuschter Fisch
2. Strauß Blumen in Jauchegrube
3. Fischrotz
4. Moorleiche
5. Holzfällerschweiß
6. zarter Duft von etwas Angenehmen

Es gilt nun, eine starke Duftprobe gleicher Zusammensetzung herzustellen, damit Deadeye Dave sie riechen kann. Dazu geht man zum Haus der Wohlgerüche. Mit Hugo muß man nicht sprechen, wohl aber sollte man sich einen Zerstäuber links von dem Verkaufsstand nehmen.

Danach geht es ins Haus der Stöcke. Nachdem Mr. Mandrill seinen Stock abgeholt hat, kann man mit Freddie reden und erfährt so etwas über Pegnose Pete, der wohl Angst vor Enten haben dürfte. Bevor man das Geschäft verläßt, hebt man noch die Holzspäne vom Boden auf und benutzt sie mit dem Zerstäuber. So erhält man die erste Duftnote.

Nun verläßt man die Stadt und geht zu den Sümpfen der verlorenen Zeit. Dort benutzt man den Zerstäuber mit der Pfüze und verläßt dann die Sümpfe wieder.

Jetzt geht es zur unheilverkündenden Villa. Dort geht man zu dem Brunnen und nimmt sich die Blume davor. Diese untersucht man näher: sie ist recht wohlriechend, und so fügt man sie dem selbstgemachten Parfum zu.

Anschließend geht es wieder in die Stadt zurück und zu dem Brunnen, dessen Wasser man in den Zerstäuber füllt.

Nun muß man nur noch zum Köderladen. Vor diesem schnappt man sich die Ente und betritt dann das Haus. Links von der Türe kann man sich einen kostenlosen Köder nehmen, den man ebenfalls dem eigenen Parfum beifügt.

Man hat jetzt den Geruch des Taschentuchs in dem Zerstäuber und geht wieder zum Prothesenparadies. Dort sprüht man Deadeye Dave mit dem Zerstäuber ein, und er nennt einem im Gegenzug einen zufälligen Namen, von dem man sich die Anfangsbuchstaben des ersten und zweiten Vornamens sowie des Nachnames merken muß. Hat man den Namen vergessen, so sprüht man Dave einfach noch einmal ein und er nennt den Namen wieder. Hat man ihn, wendet man sich der Datei-Retrieval-Steuerung zu und stellt dort die Initialien ein. Dies geht wie folgt: jedes Symbol steht für eine bestimmte Buchstabengruppe, links stellt man den ersten Vornamen, in der Mitte den zweiten Vornamen und rechts den Nachnamen ein. Die Buchstabengruppen setzen sich wie folgt zusammen:

Symbol	Buchstabe
Hase	A – D
Palme	E – H
Kürbis	I – M
Affe	N – S
Banane	T – Z

Hat man die Einstellung vorgenommen, drückt man noch auf den Knopf ganz rechts und schon bekommt man eine Wegbeschreibung zu Pegnose Pete's Versteck. Wenn nicht, dann hat man etwas falsch gemacht. Bevor man wieder geht, sollte man noch eine Prothese ergattern. Leider hört Dave sehr gut, und so kann man nicht einfach eine mitgehen lassen. Also stellt man die Musikbox auf seiner Theke auf (mit ihm benutzen), so daß er abgelenkt ist. Dann geht man schnell zu dem Korb mit den Prothesen neben der Türe und untersucht diese genauer. Man kommt dann in eine Nahansicht des Korbs und kann sich nun die Hand einstecken. Dann verläßt man das Geschäft und geht zum Kai.

Dort findet man zwei Schachspieler: Senior Casteneda (der dürre Schachspieler) und Mr. Santiago (der korpulente Spieler). Von dem Dicken kann man erfahren, daß sein Gegenüber auf Brittany steht. Mit diesem Wissen unterhält man sich mit dem dürren Spieler und sagt ihm zweimal, daß man Brittany gesehen habe. Dadurch geraten die beiden Spieler so in Streit, daß man sich ihre Uhr nehmen kann, die man nach der Wegbeschreibung dringend für die Floßfahrt durch den Sumpf benötigt. Dahin geht es nun auch.

Bei den Sümpfen angekommen befestigt man die Uhr an dem Fluß und benutzt es dann. Entsprechend den Anweisungen der Wegbeschreibung und mit Hilfe der Uhr und des Kompasses muß man nun durch den Sumpf fahren. Dabei beginnt die Reise nicht unbedingt mit der ersten angegebenen Uhrzeit und Himmelsrichtung. Nach einer bestimmten Zeit kommt man an ein Gatter und trifft sich selbst auf der anderen Seite. Der andere Guybrush kommt aus der Zukunft, und man muß sich sein Handeln und das, was er sagt, genau einprägen (aufschreiben), damit man später weiter kommt. Dies ist allerdings nicht besonders schwierig, da diese Szene nicht besonders lange dauert. Im folgenden kann man eine allgemeine Vorgehensweise ablesen, die für jeden Einzelfall konkretisiert werden muß:

1. Zunächst sagt Guybrush aus der Zukunft: "Hier nimmt das."
2. Man erwidert darauf: "Was soll ich damit?"
3. Guybrush aus der Zukunft gibt nun eine Antwort, die man sich merken muß!
4. Man bekommt einen von den folgenden 3 Gegenständen: Huhn, Knarre oder Seil.
5. Man bekommt einen anderen der 3 Gegenstände: Huhn, Knarre oder Seil.
6. Man spricht mit dem anderen Guybrush und fragt ihn nach der Zahl, an die man gerade denkt.
7. Er nennt eine Zahl, die man sich merken muß.
8. Man nimmt sich aus dem Inventar den Schlüssel für das Tor.
9. Man benutzt den Schlüssel mit dem Tor, um es zu öffnen.
10. Man bekommt den letzten der 3 Gegenstände: Huhn, Knarre oder Seil.

Nun fährt man gemäß der Wegbeschreibung weiter, bis man das zweite Mal an ein Tor kommt, diesmal aber auf der anderen Seite. Man steuert Guybrush bis zum Tor, wo er nun mit seinem Gegenstück aus der Vergangenheit zusammentrifft. Um kein Zeitparadoxon entstehen zu lassen, muß man die Szene von eben nun genau wiederholen, nur mit vertauschten Rollen. Wenn man etwas falsch gemacht hat, wird man in einem Zeitstrudel wieder an den Anfang der Sümpfe zurückgeschleudert. Man macht also die folgenden Dinge:

1. Man nimmt sich den Schlüssel für das Tor aus dem Inventar und gibt in dem anderen Guybrush.
2. Auf seinen Frage "Was soll ich damit?" antwortet man mit seiner alten Antwort 3.
3. Man gibt dem anderen Guybrush den Gegenstand, den man unter 4 bekommen hatte.
4. Man gibt dem anderen Guybrush den Gegenstand, den man unter 5 bekommen hatte.
5. Man wird nun nach einer Zahl gefragt und nennt dann die, die man früher unter 7 gehört hatte.
6. Das Tor wird automatisch geöffnet, und der letzte Gegenstand wird automatisch übergeben.

Wieder nach der Wegbeschreibung fährt man weiter durch den Sumpf und kommt so schließlich, wenn man keinen Fehler gemacht hat, zu Pegnose Petes Versteck. Dort geht man auf das Haus zu und belauscht die Männer im Haus vom Fenster aus. Auf diese Weise erfährt man, daß Mandrill hinter allem steckt. Nachdem er gegangen ist, ist es Zeit, Petes Angst vor Enten auszunutzen: man schmiert die Fußmatte vor seiner Hütte mit dem Hühnerschmalz ein und wirft ihm dann die Ente durch das Fenster. Daraufhin verläßt er panikartig die Hütte, rutscht auf der Matte aus und landet in dem Krabbenkäfig. Derartig gefangen genommen landet er im Gefängnis. Damit hat man den Täter abgeliefert. Nun gilt es nachzuweisen, daß er auch wirklich am Tatort war.

Dazu muß man natürlich wieder in die Bank. Leider kommt man auf dem normalen Wege nicht mehr dorthin und man muß sich nach Alternativen umsehen. Neben der Bank kann man mit dem zerbrochenen Schwert den Gullideckel anheben und dann an sich nehmen. Wenn man diesen genauer untersucht, findet man darauf 3 Namen eingraviert, die man sich merken muß.

Als nächstes geht man zu dem Prothesenhändler und fragt ihn nach Geschenken für einige Freunde. Im Gespräch bittet man ihn um kostenlose Prothesen, da man gerade mal wieder knapp bei Kasse ist. Diese will er nur herausrücken, wenn man ihm eine lustige Geschichte erzählt. In Wirklichkeit redet er aber die ganze Zeit, und man muß nur die drei Namen auf dem Gullideckel an der entsprechenden Stelle der Geschichte einfügen. Dafür bekommt man dann eine dehnbare Kunsthaut von ihm.

Mit dieser geht man wieder zum Gulli bei der Bank und benutzt sie mit diesem. Dann benutzt man die Gummihaut (davorstellen, nicht darauf, und benutzen) und wird wie mit einem Trampolin nach oben durch das offene Fenster katapultiert. Drinnen geht man zunächst einmal die Leiter nach unten und zieht an der Zugkette. Damit schaltet man das Licht ein. Man geht wieder die Leiter nach oben und dort ganz nach links. Hier erkennt man einen lustigen Schatten, den man genauer untersucht. So findet man Pegnose Petes Nase. Sobald man diese gefunden hat, erscheint Inspektor Canard und verlangt, daß man nun auch noch nachweist, daß Pete nicht nur am Tatort war, sondern auch die Tat begangen hat. Dazu muß man die Beute finden. Bevor man die Bank durch die Türe verläßt, nimmt man unten noch die ScupperWare vom Tisch mit.

Da Pete im Gefängnis sitzt, kann einen nur Mr. Mandrill zur Beute des Bankraubs führen. Dies wird er natürlich nicht freiwillig tun, und daher sind noch einige Vorbereitungen zu treffen. Zunächst geht man in den Köderladen und nimmt sich noch einen Köder. Diesen steckt man in die ScupperWare. Außerdem benutzt man die Handprothese (man zieht sie dann an), verwendet diese mit den Termiten und nimmt sie auf diese Weise unbemerkt mit.

Nun geht man noch zu Hugo beim Haus der Düfte und nimmt sich von seinem Verkaufsstand die Zerstäuberflasche mit dem Parfum (keine von den bauchigen, bunten Flaschen, sondern die, die wie alle anderen auf dem Haufen links aussieht).

Schließlich geht man zu Mandrills Haus und sprüht eines seiner ausgestopften Tiere mit der soeben erworbenen Flasche Parfum (also nicht mit dem selbstgebrauten Zeug) an. Dadurch wird Mandrill so wütend, daß er einen weiteren Wanderstock zerbricht. Also macht er sich auf, bei Freddie einen neuen zu bestellen.

Diese Gelegenheit nutzt man und schaut zuerst bei Freddie im Haus der Stöcke vorbei. Wo Mandrills neuer Wanderstock steht, weiß man ja noch von früher. Bevor er ihn abholt, hält man die termitenverseuchte Handprothese an den Stock, so daß die Tierchen ein neues Zuhause bekommen. Dann holt Mandrill auch schon seinen neuen Stock ab und hinterläßt beim Herausgehen eine Holzspäne-Spur.

Man besucht ihn wieder in seinem Haus und spricht mit ihm: Neben einige Informationen, die es gibt, muß man ihm vorallem sagen, daß man weiß, daß er Pegnose Pete angeheuert hat und wo Pete seine Schätze versteckt. Mandrill will dann eine Beschreibung des Verstecks und man muß ihm sagen, daß dort jede Menge Beute herumliegt (die genaue Zusammensetzung des Satzes, den man auswählten muß, ändert sich, aber "viel Beute" kommt in irgendeiner Form darin vor). Dies beunruhigt Mandrill und er geht noch einmal nachsehen, ob alles in Ordnung ist. Dabei hinterläßt er natürlich wieder eine Spur aus Holzspänen.

Dieser folgt man in einen Wald und bis zu einem See, an dem sich die Spur verliert. Zum Glück kann man Mandrill noch auf der Landzunge erkennen. Sobald er weg ist, geht man ebenfalls dorthin und außen rechts am Wasser vorbei zum hinteren Teil der Landzunge. Wenn man weit genug nach links

geht (dorthin, wo Mandrill aufgetaucht ist), findet man einen Geheimgang, durch den man in Petes Beutekammer gelangt. Hier drückt man den Knopf an dem Tisch, woraufhin man den Schatz aus der Bank findet. Er ist in einer Höhle, die man von hier aus zwar einsehen, aber nicht erreichen kann. Also geht man wieder nach draußen und springt im hinteren Teil des Sees in das tiefe Wasser. Unten auf dem Grund wartet man, bis die Leuchtfische vorbeikommen, dann benutzt man den Köder in der ScupperWare mit ihnen und kommt so zu einer Lampe. Nun kann man den Geheimgang erkennen und taucht durch diesen in die besagte Höhle. Man sammelt den gesamten Schatz ein und vergißt auch nicht die komische Schraube. Danach geht es zurück zur Stadt und ins Gefängnis.

Dort übergibt man den Schatz an Inspektor Canard. Nach der Übergabe der seltsamen Schraube ist nun auch die Polizei auf Lucre Island von der eigenen Unschuld überzeugt. Nun darf man sich auch wieder frei bewegen. Leider kann Pete sich befreien.

In der folgenden Zwischensequenz erfährt man, daß Elaines Herausforderer bei der Wahl des Gouverneurs in Wirklichkeit LeChuck ist (wen wundert's).

AKT II: Komm auf die Seekuh

Man plaudert ein wenig mit Elaine und soll nun verhindern, daß LeChuck oder Mandrill hinter das Geheimnis der Ultimativen Beleidigung kommen. Elaine gibt einem den Tip, mit der Voodoo-Lady zu sprechen, und genau das macht man nun.

Dort zieht man am Handtisch an dem Finger (nicht der dicke oder dünne oder der Mittelfinger, sondern nur den Finger), woraufhin die Voodoo-Lady erscheint. Mit ihr sollte man ausführlich reden. Man kan einiges über die Ultimative Beleidigung erfahren. Sie weiß, daß alle Teile des Rezepts auf einer einzigen Insel zu finden sind. Redet man mit ihr über das Hochzeitsgeschenk von Elaines Großvater, so holt sie einige Sachen hervor, allerdings fehlt ein blaues Geschenk, daß sich irgendwo auf Melee Island befinden muß. Außerdem bekommt man von ihr den Tip, die Frau zu suchen, der die Ohringe gehörten.

Nun geht man zu Meathook's Haus außerhalb der Stadt und quatscht drinnen mit ihm. Man redet mit ihm über die Kerzen, die Ultimative Beleidigung und das vierte Hochzeitsgeschenk, daß wohl eines seiner Bilder ist. Dieses hat er aber inzwischen übermalt und verkauft. Bevor man geht, nimmt man noch den Pinsel aus dem Eimer mit.

Beim Hafen geht es zu dem Grogautomaten. Dort untersucht man den Wechselgeldschacht und nimmt sich dann den Groschen. Diesen wirft man wieder in den Automaten und maltetriert ihn dann solange, bis Grogdosen herausfallen. Man nimmt sich eine Dose und geht in die Stadt zurück.

Nun geht man in die ehemalige SCUMM-Bar, die jetzt Lua-Bar heißt. Hier setzt man sich direkt rechts auf den mittleren Barhocker und ruft nach der Bedienung. Bei ihr bestellt man etwas Warmes, Flambiertes und kurze Zeit später kommt schon ein brennendes Schiffchen vorbei. Mit diesem muß man den Wachs des Gemäldes an der Wand, das sich bei näherer Untersuchung als ein Werk Meathook's herausstellt, zum Schmelzen bringen. Dazu nimmt man den Pinsel in die Hand und wartet, bis das Schiffchen wieder auf dem Rückweg ist. Genau dann, wenn es hinter der rechten Säule verschwunden ist, benutzt man den Pinsel mit dem Schiff-Antriebs-System, so daß alle Schiffe stehen bleiben. Der Koch kommt dann aus seiner Küche und sieht nach dem rechten. Dadurch hat man selbst die Gelegenheit, sich in der Küche umzusehen. Allerdings muß man sich beeilen, den der Koch findet schnell die Ursache der Störung und kommt dann zurück. Dann aber wird man an die frische Luft gesetzt. In der Küche holt man die Dose Grog aus dem Inventar und benutzt sie mit dem Sushi-Boot-Dampf-Generator (unten links im Bild). Dadurch wird der Antrieb endgültig völlig zerstört, und das Wachs löst sich vom Bild. Da der Koch das Bild nun nicht mehr mag, kann man es an sich nehmen.

Nun geht es wieder zum Hafen. Hier untersucht man die Galleonsfigur des eigenen Schiffs (nach rechts über den Steg dorthin gehen). Sie hat Löcher in den Ohren, in die man die hölzernen Ohringe steckt. Dadurch erwacht die Figur zum Leben. Man hängt ihr nun das Halsband um und befestigt den Stift daran. Dann gibt man der Figur das Bild und eine der Inseln wird markiert. Damit kennt man die Insel, auf der sich das Rezept für die Ultimative Beleidigung befindet, und man kann sich auf den Weg machen. Zuvor holt sich Elaine noch ihr Gouverneurssigel zurück.

Auf Jambalaya Island geht man zur Stadt hoch und nach rechts zum Starbuccaneer's Coffeehouse. In der rechten Fensterscheibe sieht man eine Tasse, aber auch Guybrush muß diese erkennen, deshalb

läßt man ihn das Fenster genauer untersuchen. Danach betritt man das Kaffeehaus und holt sich die Tasse hinter dem Grünzeug (erst jetzt weiß Guybrush, daß sich dort eine befindet). Dann geht man zu der seltsamen Lady und quatscht ein wenig mit ihr. Insbesondere sollte man mit ihr über die Zutaten der Ultimativen Beleidigung sprechen, denn sie weiß, daß der goldene Mann wohl der Siegespokal der Plankenspringer sein dürfte. Anschließend untersucht man noch ihre Tasche und nimmt sich die Tasse daraus. Dann geht man zum Starbuccaneer's Angestellten und läßt sich von ihm die erste Tasse wieder auffüllen. Zum Schluß nimmt man sich noch einen Mini-Bagels von der Theke, knabbert ihn an und steckt den Rest ins Inventar.

Nun geht es zum Brunnen. Dort quatscht man den Touristen an und fragt auch ihn nach Teilen der Ultimativen Beleidigung. Er weiß etwas über den Bronzehut, der wohl einmal auf der Statue lag. Man muß solange mit ihm sprechen, bis er sagt, daß angeblich Piraten vom Knuttin Atoll den Hut gestohlen haben sollen.

Danach verläßt man die Stadt und geht zu dem auffälligen Haus. Links vom Eingang kann man sich einen Leimtopf einstecken. Vom Schreibtisch kann man eine Time-Sharing-Broschüre (Werbezettel) mitnehmen. Nun sollte man mit Stan eine Beratungsgespräch führen. Dabei bekommt man, wenn man gut zuhört, einen Gutschein für das Planet Threepwood. Leider schläft man während der ermüdenden Veranstaltung ein. Daher gibt es leider auch keinen Gutschein. Um es beim nächsten Mal besser zu machen, trinkt man den Kaffee und kann so gerüstet Stans nervtötendem Gelaber problemlos folgen. Sobald man den Gutschein hat, geht es zurück in die Stadt.

Dort geht man zur Micro-Groggery. Drinnen redet man mit dem Barkeeper (mit der völlig besoffenen Carla zu reden bringt nichts). Ihn spricht man auf das Gerät in der Mitte des Raums an, danach fragt man ihn, ob man auf der Seekuh reiten könne. Leider geht es beim ersten Mal schief, also schüttet man den Leim auf den Sattel und bittet um einen weiteren Seekuhritt. Diesmal schafft man es und bekommt einen Gutschein für das Planet Threepwood. Draußen nimmt man sich noch einen Coupon vom Faß vor dem Haus.

Nun geht es zum Planet Threepwood. Draußen kann man mit Murray quatschen, was wie immer nichts bringt, aber unterhaltsam ist. *Wer will, kann hier ein Spiel im Spiel spielen: dazu dreht man Murray (mit der P-Taste) solange, bis er sich zu wiederholen beginnt. Dann dreht man sich um und gibt "murrayball" (ohne Anführungszeichen) ein.* Anschließend geht man ins Planet Threepwood und liest drinnen zuerst die Tageskarte. Nun spricht man mit dem Touristen, der glaubt, daß der Affenkrug, der hier zu besonderen Anlässen ausgegeben wird, der silberne Affenkopf für die Ultimative Beleidigung sein könnte. Anschließend spricht man die Kellnerin an und bestellt irgendwas bei ihr. Bei der Frage nach der Bezahlung erwähnt man einen der Gutscheine. Dann setzt man sich und bekommt einen Affenkrug. Sobald der vor einem steht, fragt man den lustigen Piraten nach einer Karrikatur. Was außer dem Affenkrug mit auf das Bild soll, ist völlig egal. Nachdem man das Bild bekommen hat, klebt man Kleister darauf und benutzt es mit der Tasse mit dem Starbuccaneer's-Logo. Nun kann man diese Tasse gegen den Affenkrug austauschen und wieder gehen. (Wenn man hier irgendwie nicht weitergekommen ist, hat man einen Gutschein "vergeudet". In diesem Fall nimmt man einen der anderen Gutscheine beim zweiten Versuch.)

Man hat nun schon den silbernen Affenkopf. Weiter geht es zum Hafen und dort mit dem Ruderboot zum Piratenschiff. Dort spricht man mit Kapitän Casaba, von dem man einen Tip für später bekommt: Sobald er 3 Piraten auf einem Haufen sieht, feuert er seine Kanonen ab.

Danach rudert man zum Piratennest und geht zu dem hellen Haus. Dort spricht man mit der netten Lehrerin. Man läßt sich in die Liste eintragen und muß nun die Schulbank drücken. Nach dem Unterricht muß man 3 Fragen beantworten. Wenn man diese korrekt im Sinne von Mrs. Rivers (also so nett wie nur möglich) beantwortet, bekommt man ein Zertifikat, das man aber zu überhaupt nichts brauchen kann. Deshalb gibt man von vorneherein die blutrünstigsten und gemeinsten Antworten, die möglich sind. Als Folge davon bekommt man eine Narrenkappe und der Unterricht ist beendet. (Wenn man das Zertifikat trotzdem haben möchte und mit den Antworten nicht zurecht kommt, sollte man sich Yangjas Antworten merken, denn sie antwortet immer richtig. Das Zertifikat kann man aber wirklich zu nichts gebrauchen). Anschließend geht man nach draußen und drückt dort den Feueralarm. Sobald Mrs. Rivers das Gebäude fluchtartig verlassen hat, geht man schnell hinein und nimmt sich etwas aus der Kiste (nur nicht den Kautabak, den kann man nicht nehmen). Direkt darauf erscheint die Lehrerin wieder und man wiederholt das Spiel mit dem Feueralarm solange, bis man nichts mehr aus der Kiste nehmen kann.

Nun geht man beim Strand zum Kasperletheater und redet mit der kleine LeChuck-Puppe. Danach

bittet man darum, mit der anderen Puppe reden zu dürfen. Anschließend verlangt man nach dem Puppenspieler (nur die kleine Guybrush-Puppe gibt einen an den Puppenspieler weiter). Mit diesem redet man, außerdem zeigt man ihm die Karte. Daraufhin verläßt er fluchtartig sein Kasperletheater und läßt die beiden Puppen zurück. Diese nimmt man an sich und geht nach unten rechts an den Strand.

Dort trifft man an einem Lagerfeuer Jumbeaux LaFeete, die Piratin verdrückt sich sofort. Mit diesem redet man über alles und erfährt so, daß er den Hut der Statue vergraben hat, leider aber auch vergessen hat, wo das war. Außerdem sollte man über seine beiden Papageien reden, von denen einer immer lügt, während der andere immer die Wahrheit sagt. Man geht nun nach rechts und landet bei mehreren Felsen. Hier benutzt man die Pfeife, die man in der Kiste in der Schule gefunden hat, und schon kommen die beiden Papageien angefliegen. Einem der beiden Papageien gibt man von dem Groggochino (Kaffee), so daß er ab jetzt immer herumwippt und die beiden unterscheidbar geworden sind. Nun stellt man einem der beiden eine Frage, deren Antwort man bereits kennt, und kann so feststellen, ob dieser Papagei die Wahrheit sagt oder lügt. Man redet ab jetzt nur noch mit dem Papagei, der immer die Wahrheit sagt (manchmal tauschen beide ihre Plätze!) und fragt ihn danach, in welcher Richtung der Schatz liegt, oder ob er unter diesem Felsen vergraben ist. Man bekommt dann eine Richtungsangabe und weiß, wo man weiter suchen muß, oder aber man ist bereits an der richtigen Stelle angekommen. In jedem neuen "Bild" holt man die Papageien wieder mit der Pfeife und fragt den richtigen nach dem Weg, bis man fündig geworden ist. Wenn man den korrekten Felsen gefunden hat, benutzt man die beiden Puppen mit dem Felsen. Auf diese Weise sieht Kapitän Casaba drei Piraten an einer Stelle und vermutet eine Verschwörung, der er mit einem Kanonenkugel entgegenwirkt. Nun ist der Felsen weg und man kann sich den Hut der Statue nehmen. Dann geht man wieder zum Strand und paddelt mit der Ruderboot nach Jambalaya Island zurück.

Schließlich fährt man mit dem Boot wieder nach Jambalaya Island und geht dort zum Planken-Wettbewerb. Man spricht hier mit dem Springer Marco de Pollo, der sich für den Größten hält und dem man nun die Flügel stutzen sollte. Nachdem man mit ihm über alles gesprochen hat, weiß man, daß man sich bei den Tauchrichtern erst ein Zertifikat besorgen muß, da er nicht gegen jeden Dahergelaufenen antritt. Nachdem man mit den 3 Kerlen gesprochen hat, bekommt man ein Zertifikat und zeigt dieses Marco de Pollo. Dann macht er einen Sprung, den man ihm nachmachen muß. Der erste Versuch wird sicherlich in die Hose gehen, also sollte man sich bei dem Tauchrichtern erkundigen, warum man so schlecht abgeschnitten hat. Vom linken erfährt man, daß er bestochen wurde und Marco immer volle 10 Punkte, einem selbst aber so wenig wie möglich geben wird. Bei derart unfairen Methoden sollte man selbst ebenfalls nicht pingelig sein: Ein Blick auf die Timesharing-Broschüre zeigt, daß eben dieser Tauchrichter vor einer Immobilie steht, aber dummerweise nicht mit seiner Frau, sondern mit seiner Geliebten. Also zeigt man ihm die Broschüre und schon ist er nach dieser kleinen Erpressung überzeugt, daß man selbst besser doch korrekt bewertet werden sollte. Ein Gespräch mit dem mittleren Tauchrichter ergibt, daß man beim Eintauchen zuviel Wasser verspritzt. Der rechte Tauchrichter schließlich erklärt einem die Sprungkombinationen. Derart gerüstet geht man wieder zu Marco de Pollo. Bevor man ihm erneut das Zertifikat zeigt, benutzt man noch den angekauften Bagelklumpen aus dem Inventar mit der Robbenbabyöl-Flasche. Dann fordert man ihn zu einem neuen Wettkampf heraus. Beim Sprung werden 3 Figuren angegeben, die zu springen sind. Beim eigenen Sprung setzt man dann die Narrenkappe auf, damit man beim Eintauchen weniger Wasser verspritzt, geht zum Sprungbrett und wiederholt die angegebene Kombination mit den entsprechenden Pfeiltasten:

Kombination	Taste
Kielhol	Pfeil nach oben
Rumfaß	Pfeil nach unten
Schwingendes Schwert	Pfeil nach rechts
Alpha Äffchen	Pfeil nach links

Manchmal wird ganz am Anfang noch oben beim Sprungbrett ein Symbol eines der Sprünge angezeigt, für diesen Teil der Kombination muß man dann keine Taste drücken. Wenn man alles richtig gemacht hat, bekommt man nun genauso viele Punkte wie Marco de Pollo. Nun muß man einen Sprung vormachen, den Marco de Pollo wiederholen muß. Man kann nun nach Herzenslust springen, denn egal was man macht, Marco kann den folgenden Sprung nicht korrekt nachmachen, da er von den Möwen gestört wird (allerdings nur dann, wenn man zuvor sein Öl mit dem Bagelsrest bearbeitet hat). Nun hat man gewonnen und bekommt die goldene Statue. Damit hat man alle Teile der Ultimativen Beleidigung zusammen und kommt automatisch zu einer Zwischensequenz.

In dieser nimmt LeChuck einem alle Ingredienzien für die Ultimative Beleidigung ab und man wird

k.o. auf dem Strand von Monkey Island abgesetzt.

AKT III: Flucht von Monkey Island

Ganz zu Beginn wird man vom Affen Timmy überzeugt, noch nicht aufzugeben, und so liest man sich erst einmal die Notiz hier durch. Dann geht man nach unten auf den Pfad zu Herman Toothrots Lager.

Man liest auch hier die Notiz durch und hebt die Kokosnuß auf. Dann geht man zu Herman und spricht mit ihm. Leider hat er sein Gedächtnis verloren und kann sich nur noch daran erinnern, daß er mit einer Beule am Kopf neben seiner Baracke aufgewacht ist. Wenn man ihm nun die Kokosnuß an den Kopf wirft, kann er sich an etwas mehr erinnern, aber gut funktioniert sein Gedächtnis noch nicht. Er weiß jetzt aber, daß er früher einmal neben einer Milchflasche aufgewacht ist. Man verläßt nun Hermans Lager und geht zur Schlucht.

Dort findet man bei der umgestoßenen Karre eine Notiz und am Kaktus einen Bananenpflücker. Nun geht es wieder zum Strand.

Hier holt man alle Bananen mit dem Bananenpflücker vom Baum und gibt dem Affen Timmy eine, damit er einem nachläuft.

Man lotst ihn zur Schlucht und gibt ihm dort eine weitere Banane (Timmy folgt immer nur ein "Bild" weit). So bekommt man ihn in den Minenschacht. Hier geht man geradeaus bis an die Metallwand und öffnet die Öffnung. Dann nimmt man eine Banane, wirft sie durch die Öffnung, wartet, bis Timmy auf der anderen Seite ist, und schließt die Öffnung sofort wieder. Anschließend benutzt man eine weitere Banane mit dem Portal und schon öffnet Timmy die gesamte Türe. Man geht in den Schlauch und holt sich in dem Maschinenraum mit dem Bananenpflücker den Tangpflücker oberhalb der Zahnräder.

Anschließend verläßt man die Schlucht und geht ganz nach links zum Aussichtspunkt. Nun kommt ein ziemlich schweres Rätsel, das auch noch recht nervig sein kann. Mit den Felsen und den Kanälen muß man es schaffen, eine Steinkugel in ein Lavabecken zu befördern. Dazu nimmt man eine Steinkugel, wirft sie in den rechten Kanal und nimmt sofort einen neuen Felsen. Sobald die erste Kugel den Wurzelschalter betätigt, wirft man die Kugel in den mittleren Kanal und nimmt sofort wieder einen Felsen. Wenn die zweite Steinkugel gerade aus dem Schacht kommt und kurz vor dem Wurzelschalter ist, wirft man den Felsen in den linken Kanal und nimmt wieder sofort eine Steinkugel. Wenn die dritte Kugel den nächsten Hebel trifft, wirft man die letzte Kugel noch einmal in den linken Kanal. Wichtig ist nun, daß sich die beiden letzten Felsen im unteren Teil des Kanalsystems treffen und eine so abgelenkt wird, daß sie senkrecht nach unten fällt. Hat dies nicht geklappt, hat man eine der Kugeln zu spät oder zu früh geworfen und muß es noch einmal versuchen. Hat man es dagegen geschafft, dann fliegt der Felsen in ein Lavabecken und ändert dort einiges. Man verläßt nun den Aussichtspunkt und geht zu dem Vulkanschloß neben dem Lavabecken.

Man betritt die Kathedrale und dreht sich drinnen um, um die Schilde zu betrachten. Danach steckt man sich die Schilde mit Hilfe des Bananenpflückers ein und geht über die Brücke in den anderen Teil der Kathedrale. Dort findet man den Geisterpriester Vater Allegro Rasputin und fragt ihn, ob man eine Fahrt auf dem Lavastrom machen darf (zweimal darum bitten).

Nachdem man in dem Boot den Lavafall heruntergestürzt ist, muß man es mit den Pfeiltasten nach links und rechts steuern. Dabei muß man zu der Milchflasche kommen, die die Affen früher hierher geworfen haben. Dazu fährt man erst in den mittleren Gang und dann zweimal nach links auf den Baustamm zu, den man anstößt, so daß er den Weg freigibt. Dann fährt man in der Mitte des Labyrinths auf die Flasche zu, holt sich rechtzeitig den Bananenpflücker aus dem Inventar und greift sich damit die Milchflasche. Dann geht es weiter auf den äußeren Lavaring und vor der Brücke links ab Richtung neu gebildetem Lavabecken (das durch den Felsen entstanden ist). In dieses fährt man hinein und steigt aus. Mit dem Tangpflücker rasiert man das Unkraut ab und verursacht so einen Lavaeinbruch in den Minenschacht. Die Lava fließt dann in den Maschinenraum und setzt die Maschinerie in Gang. (Wenn man nicht alles in dieser Reihenfolge gemacht hat (z.B. die Milchflasche noch nicht geholt hat, kann man jederzeit (selbst bei abgesenkter Lavamasse) wieder in die Kathedrale gehen und eine weitere Fahrt machen.) Man geht nun links hoch und kommt zu einer Palme, die man umstößt. So kommt man wieder auf die andere Seite und auf die bekannte Hälfte der Insel. (Ich hatte hier etliche Probleme, da ich mich nicht mehr bewegen konnte, sobald Guybrush auf der Inselkarte zu sehen war. Gleiches galt, wenn man das Lavabecken nach rechts über die Brücke verließ, um auf die unbekannte Hälfte der Insel zu gelangen.

Mir hat es geholfen, mit der O-Taste auf die Inselkarte zu kommen, anstatt dort einfach hinzugehen).

Man besucht wieder Hermans Lager und wirft ihm die Milchflasche an den Kopf. Nun erinnert er sich wieder ein wenig mehr, aber immer noch nicht an alles. Jetzt weiß er aber, daß ein Akkordeon neben ihm lag, als er vor 20 Jahren aufwachte.

Um dieses zu finden, geht es auf die andere Hälfte der Insel (über die Brücke beim Lavabecken) und dort in die Stadt der Affen. Dabei ignoriert man den Affen auf der Lichtung auf dem Weg dorthin einfach. In der Stadt redet man mit dem Affenprinzen Jojo Junior. Er erzählt vom Monkey Kombat, bei dem man Affen durch geeignete Beleidigungen und Stellungen besiegen muß. Man sollte viel mit ihm reden, denn man bekommt einige Informationen, die später wichtig sind. Dann geht man zu dem musikalischen Affen. Dieser spielt in seiner Hütte mit einem Akkordeon. Wenn man vor ihm die Schilde benutzt (nicht mit dem musikalischen Affen, sondern einfach verwenden), dann kommt er herunter, läßt sein Akkordeon fallen und nimmt sich die Schilde.

Mit dem Akkordeon geht es zurück zu Herman, dem man auch dieses an den Kopf wirft. Endlich kann er sich an alles erinnern, auch, daß er in Wirklichkeit Elaines Großvater Horatio Torquemada Marley ist. Er sagt einem auch, daß das Gouverneurssiegel der vierte und letzte Teil der ultimativen Beleidigung ist. Leider hat LeChuck inzwischen Elaine in die Hände bekommen. Man selbst bekommt von H.T. Marley ein Gouverneurssiegel. Man sollte nun noch einmal alle Teile für die Ultimative Beleidigung zusammen suchen. Den goldenen Mann hat man bereits: der goldene Bananenpflücker. Nun geht es wieder zur Stadt der Affen.

Wenn man vorher schon mit Jojo Junior über seinen Hut und den Monkey Kombat gesprochen hat, dann kann man nun auf dem Weg zur Stadt der Affen direkt mit den herumlaufenden Affen üben (wenn nicht, dann muß man dieses Gespräch nun nachholen). Am Anfang steht man recht dumm da, da man nur das weiß, was man vom Affenprinzen erfahren hat. Um einen Affen im Monkey Kombat besiegen zu können, muß man ihm bestimmte Beleidigungen an den Kopf werfen. Dabei muß man zwei verschiedene Dinge berücksichtigen und lernen: (1) braucht man die richtige Silbenkombination für die Umwandlung eines Affentyps in den anderen (und die muß man sich in den Kämpfen erarbeiten, denn da sie zufällig bestimmt werden, gibt es keine festen Kombinationen, die man angeben kann) und (2) muß man lernen welcher Affentyp welche zwei anderen schlagen kann. Hier hilft nur viel üben und vorallem Notizen machen. Ich habe an dieser Stelle zwei Tabellen erstellt, die man sich ausfüllen kann, wenn man will. In die erste muß man die drei Silben für jede Umwandlung eintragen. Eine kennt man bereits von Jojo Junior, die anderen muß man noch durch die Kämpfe lernen.

Umwandlung	Silben
panischer Pavian ⇒ { betrunkenener Brüllaffe geselliger Gibbon ängstlicher Affe schneller Schimpanse	
betrunkenener Brüllaffe ⇒ { panischer Pavian geselliger Gibbon ängstlicher Affe schneller Schimpanse	= panischer Pavian ⇒ betrunkenener Brüllaffe
geselliger Gibbon ⇒ { panischer Pavian betrunkenener Brüllaffe ängstlicher Affe schneller Schimpanse	= panischer Pavian ⇒ geselliger Gibbon = betrunkenener Brüllaffe ⇒ geselliger Gibbon
ängstlicher Pavian ⇒ { panischer Pavian betrunkenener Brüllaffe geselliger Gibbon schneller Schimpanse	= panischer Pavian ⇒ ängstlicher Affe = betrunkenener Brüllaffe ⇒ ängstlicher Affe = geselliger Gibbon ⇒ ängstlicher Affe
schneller Schimpanse ⇒ { panischer Pavian betrunkenener Brüllaffe geselliger Gibbon ängstlicher Affe	= panischer Pavian ⇒ schneller Schimpanse = betrunkenener Brüllaffe ⇒ schneller Schimpanse = geselliger Gibbon ⇒ schneller Schimpanse = ängstlicher Affe ⇒ schneller Schimpanse

In die zweite Tabelle trägt man ein, welcher Affentyp welchen anderen besiegt. Jeder Affentyp schlägt jeweils zwei andere, welche das sind, erfährt man nach jedem Schlagabtausch, der nicht in einem Remis

endet.

Affentyp	schlägt Affentyp	und Affentyp
panischer Pavian betrunkenen Brüllaffe geselliger Gibbon ängstlicher Affe schneller Schimpanse		

Will man sich einmal nicht in einen anderen Affentyp umwandeln, dann sollte man einfach dreimal dieselbe Silbe (egal welche) wählen. Bis man alle Informationen zusammen hat, wird man etliche Kämpfe bestreiten müssen, man muß an dieser Stelle des Spiels also etwas Geduld mitbringen. Wenn man alle Affenarten (stinkende, feige, starke, kräftige) oder die stärksten besiegt hat, wird Guybrush irgendwann selbst sagen, daß man nun bereit sei, gegen Jojo Junior anzutreten. Nachdem man ihn besiegt hat, bekommt man seinen bronzenen Hut und geht damit zum weltberühmten Riesenaffenkopf.

Dort wirft man den Bronzehut auf den Affenkopf und steckt den Bananenpflücker in die Affennase. Nun hat man beinahe alle Zutaten für die Ultimative Beleidigung zusammen: goldener Mann (=Bananenpflücker), Affenkopf und Bronzehut. Fehlt nur noch das Siegel. Dieses setzt man im Affenkopf ein, den man nun betreten kann. Oberhalb des mittleren Stuhls findet man einen deutlich sichtbaren Spalt, in den man das Gouverneurssiegel einsetzen kann. Nun endlich erfährt man die wahre Bedeutung des Riesenaffenkopfes: Es handelt sich um den Kopf eines riesigen Affenroboters, den man nun mit Hilfe von H.T. Marley und Jojo steuert.

In einer Zwischensequenz macht man sich dann auf den Weg zurück nach Melee Island und landet auf einer Insel mit einem riesigen Turm.

AKT III+: Guy tritt in ungewöhnlich großen Hintern

Es gilt nun, auf den riesigen Mast zu kommen, leider kann man nicht einfach hochklettern. Deshalb geht man nach rechts und nimmt sich die große Planke. Diese befestigt man an dem kleinen Turm und klettert dann hinauf. Nun springt man auf die Planke und landet nach mehreren gekonnten Sprüngen oben auf dem großen Turm. Dort zieht man an dem Hebel und schaltet damit den Verstärker für die Ultimative Beleidigung aus.

Nach der Zwischensequenz muß man nun in einem finalen Kampf gegen einen riesigen LeChuck antreten. Zum Glück hat man ja den riesigen Affenroboter. Man muß nun einen Monkey Combat gegen LeChuck ausfechten. Leider läßt sich die Gesundheit während des Kampfes immer wieder auf, so daß man weder verlieren noch gewinnen kann. Man muß hier dreimal hintereinander die gleiche Affenfigur erzeugen, die LeChuck gerade zuvor eingenommen hat. Er gibt dann auf, erledigt Mandrill und schließlich explodiert die riesige Statue sogar. Am Ende darf man dann noch etwas zu Elaine sagen und sich den Abspann ansehen.