

## Komplettlösung zu Tales of Monkey Island – Kapitel 4 u. 5

Exklusiv geschrieben von Ludwig Kratz für



<http://www.gamepad.de>

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

### Kapitel 4

Guy landet im Gerichtssaal auf Flotsam Island. Der Richter klagt ihn gleich wegen 4 Verbrechen an.

Guy plädierst auf "nicht schuldig" und übernimmt selbst die Verteidigung.

Guybrush bekommt **4 Zeugenaussagen** überreicht und liest sie.

Dann beginnt er mit seiner Verteidigung. Guy ruft den Gerichtsdienner Hardtack auf, indem er Richter WallaceP. Grinstump anspricht.

Mit dem Zeugen und 3-mal darauf bestehen, dass er lügt. Erst dann gibt er zu, dass er gelogen hat.

Rufe Bootsmann Kathryn Krabbs in den Zeugenstand. Hier geht das mit der Lüge nicht so gut. Guy spricht sie zweimal darauf an, dass sie lügt, dann aber meldet sich Stan zu Wort.

Nun geht Guy zum Tisch mit den Beweisstücken und klicke auf die **Nacho-Platte**.

Krabbs bleibt standhaft, man bekommt allerdings eine „**Zeichnung ihres "Tattoos"**“.

Befragung der Zeugin beenden und weiter geht es mit Joaquin D'Oro. Auch er bestreitet, zu lügen. Guy zeigt ihm den **Dark Ninja Dave**.

Jetzt ist Hamlock McGee an der Reihe. Auch als wir die Katze in die Hand nehmen, bringt uns das nicht weiter. Guy bittet um eine Unterbrechung und landet im Gefängnis.

Genau unter Guybrush befindet sich eine Stelle, an der etwas lose zu sein scheint. Sprich mit Hardtack, und bitte ihn, Deinen Verteidiger sprechen zu dürfen. Als Verteidiger Guybrush Threepwood kann man nun Flotsam Island erneut erkunden.

Mit Stan am Souvenir-Shop ausführlich reden und letztendlich wird eine **Tafel**, die einen Magneten enthalten sollte, weggeworfen und Guy nimmt sie mit.

Guy kann einfach so in den Club, also dorthin.

Mit allen über alles reden, dann links von der Theke das Schild ansehen und 5 der 6 Drinks leeren, so dass **5 leere Becher** in Guys Inventar landen und er den **6.**

**Vulkandrink** für später aufbewahrt.

Jetzt mit Richter Grinstump, der gleichzeitig der Barbesitzer ist, reden. Guy bekommt so noch einen Grog. Alles ansehen (Dartscheibe und Dschingelmonster). Hamlock könnte helfen und Morgan will nur gegen Bezahlung arbeiten.

Vorne im Bild steht noch eine Schädelkerze. Etwas Wachs ist herunter getropft. Wende einen leeren Becher darauf an, um einen **Becher Wachs** zu erhalten.

Neben der Möve am Strand tropft **Öl** herunter und Guy füllt einen Becher damit. Am Gefängnis mit Stan reden. Besorgt man ihm das richtige Glasauge, zieht er seine Anschuldigungen zurück. Das Guy ein Glasauge sucht, macht es sich auf zum Glasbläser.

Guy redet mit dem Glasbläser und bekommt ein besonderes Glasauge geschenkt. Als er dann auch noch das Wachs über die **Beinlampe** schüttet, darf er diese auch mitnehmen. Links am Haus wandert ein **Becher geschmolzenes Glas** ins Inventar, das dann gleich auf das Glasbein benutzt wird.

Jetzt zum Haus des Marquis hinauf. Mit der Hakenhand öffnen wir den großen Käfig, um den kleinen **Affen** zu befreien, der sofort unser Begleiter wird.

Rechts am Haus kannst du einen **Becher Flüssigkeit mitnehmen**.

Hamlock unten am Steg nach dem Dschungelbiest fragen. Dann das Spielzeug mit den Metallspähnen auf den Futternapf der Katze anwenden.

Am Ende des Stegs dann den letzten leeren Becher **mit Schinkenfett** vom Boden des Stegs füllen. Zurück zum Gefängnis.

Bitte Hardtack in den Gerichtssaal zurückkehren zu dürfen. Hier spricht Guy dann Richter Grinstump an und bittet Guybrush in den Zeugenstand. Sobald der Richter wieder ausrastet, wendet unser Held das Glasauge auf ihn an, um ein **verfluchtes Glasauge** zu erhalten. Erneut eine Unterbrechung veranlassen und wie üblich die Zelle verlassen.

Zu D'Oro, und ihm das verfluchte Glasauge geben. Als Dank eine **Karte** bekommen.

Wieder zurück in den Gerichtssaal. Guy zeigt D'Oro im Zeugenstand die Karte und der Anklagepunkt fällt weg.

Jetzt Hamlock in den Zeugenstand rufen und den Affen auf die Katze anwenden.

Letztendlich ist auch dieser Anklagepunkt erledigt.

Nun das Wachs und dann die rote Flüssigkeit auf die Lampe im Inventar nacheinander anwenden. Dann Kathryn in den Zeugenstand rufen und die Lampe auf sie anwenden. So wird auch dies zu den Akten gelegt.

Ein weiterer Anklagepunkt findet sich und Guy plädiert wieder für nicht schuldig.

Letztendlich landet man wieder im Gefängnis, aber Guy wird dennoch frei gelassen.

Im Inventar hat man nun eine **Vorladung** für Elaine. In der Bar liegt gleich am Eingang ein **Gutschein für einen Drink**, welchen Guy ebenfalls einsteckt. Rechts sitzt Kathryn. Mit ihr reden, ein Missverständnis aufklären und sie fragen, ob es weh tat, aus dem Piratenhimmel zu fallen. Daraufhin gibt sie Guy eine Ohrfeige und die beiden kämpfenden Damen vertreiben sie. Rechts den **Gutschein** nehmen und damit einen Drink bestellen. Durch die klebrige Flüssigkeit vor der Badtür laufen und so ergattert Guy einen weiteren **Gutschein** und ebenso vorne vom Tisch einen **Sack Zucker**. Mit Kathryn erneut reden und dann den Tuna Colade beim Barkeeper bestellen. Nun die Vorladung an die Dartscheibe heften.

Guy befragt Elaine im Gerichtssaal und will sie mit dem Schwamm heilen, was aber misslingt. Letztendlich ist Guy frei und LeChuck und die Voodoo Lady wandern ins Gefängnis.

Mit der Voodoo Lady reden und eine Karte bekommen. Die Karte ist auch ein Rezept und es muss so Manches besorgt werden. Das Papier an den Ecken falten, so dass es zu einer Dschungelkarte wird. Nun noch mit LeChuck reden und danach mit Stan. Dann in den Club.

Hier geht es um eine scharfe Pepperoni (Schild daneben lesen), aber Guy hat keinen Erfolg.

Jetzt in Richtung Haus des Marquis gehen und dort ins Haus.

Morgan stirbt, Guy schaut sich die Motten im Schaukasten näher an.

In der Mitte des Raumes hängt ein merkwürdiger Helm. Guy zieht ihn runter und benutzt den linken Knopf. Seine Zunge wird taub, er eilt schnell zurück zum Club und ergattert dort die **Peperoni**.

Wieder zurück im Haus des Marquis und mit dem Haken die Tür zum Hinterzimmer öffnen und dort einen **Topf mit Knochen** ergattern.

Auf den Docks mit Hamlet reden und danach neben dem Glasbläser in den Dschungel. Nach dem Eingang den linken Pfad nehmen. Nach der Zwischensequenz eine **Tagebuchseite** links beim Skelett nehmen und lesen. Nach rechts zum Altar und einen Knochen darauf legen. Automatisch geht es weiter nach rechts und Guy nimmt dort den oberen Weg. Guy trifft auf D'Oro und fängt dort mit der Lampe **Motten**.

Zurück zu Stan und dort die Motten aus der Lampe auf ihn anwenden. Letztendlich mit ihm über die Figuren reden, die LeChuck-Figur benutzen und so die **Jacke** erhalten, die Guy sofort mit dem Schwamm benutzt.

Jetzt wieder in den Dschungel bis zum Skelett und dann den Weg nach oben nehmen. Guy kommt zu einem Brunnen.

Zucker in den Brunnen schütten, Glühwürmchen kommen, einen Knochen in das Zuckerwasser halten und die **Glühwürmchen kleben am Knochen**.

Weiter nach oben bis zur Windmaschine und dann wieder zurück zum Brunnen und von dort zum Altar. Das Bein mit den Glühwürmchen auf den Altar legen, das Bild kurz verlassen und zurück und den Glühwürmchen folgen. Nach der Zwischensequenz stehen wir wieder am Brunnen. Nach oben gehen, bis zur Scheibe im Boden/Kalender. Hier dann nach rechts abseits des Weges in den Dschungel und Guy steht vor einer fleischfressenden Pflanze – dem Dschungelbiest.

Die Mottenlampe auf das Biest anwenden und die **Löwenpranke** nehmen und danach wieder die Lampe. Jetzt die Löwenpranke mit dem Schwamm kombinieren.

Nun wieder zum Altar und von dort aus 2x nach rechts. Bei dem grünen Idol nach oben bis zum roten Idol. Jetzt die Karte aus dem Inventar nehmen und auseinanderfalten. Klickt man alles an, dann rumpelt es und wenn Guy dann nach links geht, kann er aus einer Schatzkiste Tarot-Karten nehmen und sie gleich mit dem Schwamm kombinieren.

Zurück in den Club 41 kurz mit dem Barkeeper reden und wie schon oft geschehen, beim Verlassen der Bar einen Stromschlag bekommen. Wieder zurück und sich den nun grünen Teppich ansehen. Steht er an der richtigen Stelle drauf, bekommt er noch einen Stromschlag. Wenn Guy nun wieder die Bar verlassen will, bekommt er einen Stromschlag, der ihn zurückwirft und auch den Schwamm beeinflusst hat. Es fehlt jetzt – laut Karte – nur noch das Geräusch.

Guy geht in den Dschungel und landet automatisch bei der Windmaschine. Doch er und Elaine werden durch zugeklappte Muscheln festgehalten.

Neben Guy steht ein Wasserfass, das er mit dem Zucker füttert und so erscheinen die Glühwürmchen.

Jetzt mit dem Marquie reden und dann den Schwamm in das große Horn werfen. Er landet allerdings woanders. Nun den Haken auf den Marquie anwenden, doch auch das hilft nicht; also wird die Peperoni auf ihn angewendet und er steckt den Kopf in den Wasserbottich. Letztendlich sagt Guy, dass er Elaine nie besiegen wird, Elaine greift nochmals an, die Lampe der Windmaschine werden dabei zerstört und alle Motten stürzen sich auf De Singe, der dann den Helm/die Hand und den Schwamm von seinem Kopf verliert. Die Hand landet auf der Maschine oben und der Marquis letztendlich in der Maschine. Guy hebt den Schwamm auf wirft ihn in die Maschine und wir genießen die Endsequenz des 4. Kapitels.

# Kapitel 5

Guy scheint lebendig begraben zu sein. Auf die **Erde** mehrmals klicken und er entsteigt seinem Grab, doch es scheint so, dass er in der Totenwelt ist.

Zum Fährmann rechts gehen und mit ihm reden. Der Trinkautomat/Grog funktioniert nicht und das Glas mit den Münzen darf Guy auch nicht anfassen, also muss eine List her.

Guy wirft die Erde gegen das Boot, der Fährmann putzt und Guy stiehlt so etwas **Geld**. Den Geldschein, den er dann im Inventar hat, wendet er auf den Grogautomaten an und Guy drückt auf den Wechselknopf. So hat er **2 Goldmünzen**, geht zum Fährmann und kann ihn bezahlen. Auf der anderen Seite geht er zur Kreuzung und wird dort von Galeb gleich fotografiert. Mit ihm mehrmals reden. Dann das Zeichen auf der Kreuzung betrachten, ins Boot und zum Schwertkampf fahren.

Dort nach oben und mit Morgan und dem kopflosen Piraten reden. Aus dem sprechenden Kopf das **Schwert** ziehen. Morgan ist deprimiert und das müssen wir ändern.

Im Duell müssen die richtigen Antworten gegeben werden. Die deutsche Übersetzung dazu folgt später. Die Antwort muss so gewählt werden, dass sie auf beide Aussagen (Schwertkämpfer/Morgan) passt:

Meine Karriere .../ Keiner hat jemals – Antwort: Du meisterst das schnell .....

Es ist hoffnungslos .../ich hatte mal einen Hund ... - Antwort: er muss gelehrt haben ....

Ich bin nutzlos .... / Da gibt es sicherlich ..... - Antwort: Schau, manchmal bist Du stärker

Ich starb .... / Du machst mich .... / Antwort: ich wette...

So wie ich das Schert führe / Kleiner Mann zittere .... / Antwort: Glaube mir ....

Ernsthaft, auf einer Skala .../ Ich bin der Gerissenste.... / Antwort: Negative ....

Ist der Kampf beendet mit Morgan reden. Dann zur Schatzsuche.

Guys Graben nützt nichts und so sieht er sich die **Knochen** auf dem Schild an. Er schüttelt es und einer fällt runter, den er nimmt. Mit dem Schatzsucher reden und letztendlich ihn bitten, zu zeigen, wie man gräbt und dann den **Anker mit den Juwelen** nehmen. Jetzt zur Räuberhöhle.

Alles ansehen und einen **Socken** ergattern. Dann mit dem Räuber reden – ihn ablenken (sagen, dass etwas hinter ihm ist) und Guy kann den **Sextanten** stehlen. Bringt aber nichts. Guy war nicht schlau genug. Jetzt zum Friedhof ganz links auf der Karte.

Hier das **Glas mit dem Geld** nehmen. Am Automaten einen **Grog** ziehen. Nach links und den Hund mit dem Knochen bei den Gräbern fangen und ihn im Inventar mit der Socke kombinieren. Kann er nun LeChucks Spur verfolgen? Zurück zum Schatzsucher und den Hund auf eines der Kreuze anwenden. Der Hund verschwindet. Zur Kreuzung fahren.

Guy trifft hier den Hund wieder, der sofort zu Galeb läuft. Guy wendet die Socke auf diesen an und der Hund buddelt die **Schatztruhe** aus, die Guy aber nicht öffnen kann. Galeb das Geld aus dem Inventar geben und er bekommt das **Foto**. Zurück zur Räuberhöhle.

Dem Räuber die Truhe geben, doch er betrügt. Guy merkt das und wendet, wenn der Räuber ihm den Rücken zuwendet, den Hund auf die Schriftrollen an. Dann wieder etwas mitgehen lassen und Guy wird wieder rausgeworfen.

Wieder zum Schatzsucher.

Der Hund ist da, aber wo ist die Schriftrolle? Den Hund auf ein Kreuz anwenden und letztendlich hat Guy sie.

Hier steht, was getan werden muss, oder was man haben muss. Guy braucht noch ein Opfer und muss dann zur Kreuzung gehen. Vorerst legt er auf der Kreuzung den Anker, den Hund und den Grog ab und geht zu Morgan. Man spricht sie 2x an, bis sie mitkommt.

Sie hat schließlich eine Idee, ein Portal öffnet sich, aber nur Guy kann das Totenreich verlassen.

Er landet auf LeChucks Schiff. Le Chuck verstopft das Portal mit dem Schwamm und bekommt Voodoo-Magie, die ihn unbesiegbar machen könnte. Das Entermesser landet auch noch im Mast und Guy kann es nicht nehmen. Er wird sogar wieder durch das Voodoo-Bier zurückgeschickt.

In Totenreich gibt es nun mehrere Portale und Guy muss letztendlich seinen Körper wiederfinden.

Er fährt zur Schwertkampfszenerie und begegnet dort der Voodoo-Lady in Form von Krabben. Guy soll zunächst mal einen Kaugummi holen, den die Voodoo-Lady im Gefängnis zurückgelassen hat. Also geht er rechts hoch durch das Portal und landet im Club 41.

Hier redet er mit allen, kann aber nicht die Bar verlassen, weil er nichts anfassen kann. Seine Körper hat er aber gefunden. Da er nichts weiter tun kann, geht er durch das Portal zurück und dann über die Karte zum Schatzsucher. Auch hier ist ein Portal, durch das Guy in den Dschungel gelangt.

Leider erreicht er auch hier nichts, also geht die Suche weiter. Wieder zurück und durch das Portal auf den Friedhof. Mit Galeb reden und dann hier durch das Portal gehen und mitten auf dem Meer auf Winslows Floß landen. Nach dem Gespräch mit ihm ins Meer springen und den Meeresgrund absuchen. Auch Anemone – eine Meerjungfrau - in einer Höhle finden und mit ihr reden. Dann wieder nach oben.

Mit Winslow reden, der dann einen Liebesbrief schreibt und ihn ins Meer wirft. Guy schwimmt wieder runter und teilt das Anemone mit. Sie bleibt weiter im Versteck, aber Guy hat eine Idee, an das Medaillon zu kommen. Wenn die Muschel die Luftblase im richtigen Moment raus lässt, dann wird der Stoff mit dem Medaillon nach oben getrieben und Winslow kann es aus dem Meer fischen. Also versuchen wir es und es klappt.

Nun – da Guy ja nicht selbst handeln kann – bitten wir Winslow, den Knopf des Medaillons zu drücken. Da nichts passiert, wenden wir das Guy-Foto aus dem Inventar auf das Medaillon an und können jetzt zwischen dem lebenden und dem toten Guy wechseln, wenn Winslow den Knopf drückt.

So wird der tote Guy im Club lebendig und redet so lange, bis er im Gefängnis landet, denn er soll sich ja den Kaugummi besorgen. Leider landet er in der falschen Zelle. Hinten in der Zelle kann ein **Backstein** gelöst werden. **Bugeyes Tagebuch** wird so ergattert, aber Guy kommt nicht an die Dinge der Nachbarzelle. Irgendwann wird er dann zurück zum Floß teleportiert und geht als Geist über das Portal beim Schwertkampf in den Club 41.

Bugeye auf seine Flucht ansprechen (Zunge und Meervolk). Daraufhin wird Bugeye wütend und schneidet eine Grimasse. Guy muss die gleiche Grimasse schneiden:

**Stinkey – Tweaking – Meanie**

Bugey will nun Guy niederschlagen, trifft aber den Richter und wandert so in das Gefängnis. Somit ist die linke Zelle belegt und Guy muss in die rechte Zelle.

Durch die Portale zurück zu Winslow und dann als lebender Guy in den Club.

Wieder sich in Gefängnis werfen lassen. Hier jetzt den **Krug** einstecken. Letztendlich den Club als Geist betreten und die Guyfigur sollte den Krug in der Hand haben. Mit Grinstrup reden (evtl. Grimasse), so dass er einen Fehlwurf macht und ein Fass trifft.

Nun wieder als lebender Guy zurückkommen und den **Krug mit Root-Bier** holen. Sich wieder ins Gefängnis werfen lassen und das Root-Bier auf die Kaugummis auf der Fensterbank anwenden. Guy findet so den **richtigen Kaugummi** und geht durch das Loch in der Wand.

Die nachfolgende Sequenz bringt Guy auf die Idee, den Schwamm zu verkleinern. Guy landet jedoch zunächst nochmals bei Winslows Floß.

Guy kann nun das **Deo** nehmen und am Meeresgrund **das Fischernetz**.

Zum Friedhof und mit Galeb reden und der schlägt ein Rezept für einen Umkehr-Diätzauber vor.

Für die Augen: Die **Augenbinde** aus der Bar rechts m Balken mitnehmen.

Für das Geräusch zum Schatzgräber fahren, dort graben und dann die **Papageien**, die auf dem Schild sitzen, mit dem Netz einfangen und ins Glas befördern.

Für den Tastsinn hatten wir doch schon einen Vogel entdeckt. Durch das Portal, die **Feder** nehmen und die Kiste öffnen und **LeChucks Schnalle** ergattern.

Für das Denken/6.Sinn: zur Räuberhöhle und LeChucks Schnalle auf den Räuber anwenden. So darf Guy das **geheimnisvolle Kästchen** nehmen.

Nun fehlt noch etwas zu essen. In den Club, sich wieder ins Gefängnis werfen lassen und etwas vom **Kaugummi an der Decke** nehmen.

Jetzt sollten wir alles haben, also auf zur Kreuzung.

Hier nun nacheinander den Kaugummi, die Augenbinde, die Feder, das Deo, das Geheimnis und die Papageien im Glas auf den **Schwamm** anwenden. Dadurch schrumpft nun der Schwamm.

Letztendlich landet Guy oben auf dem Mast im Ausguck.

Ist er mal wieder oben, den Haken auf das Hauptsegel anwenden.

Wieder unten, Elaine sagen, sie soll LeChuck angreifen, so dass Guy Gelegenheit hat an der Bordwand außen von den Skeletten den **Schlüsselbund** zu ergattern.

Dann Elaine sagen, dass sie LeChuck stoppen soll. Ist man dann wieder oben auf dem Mast, den Haken auf das Seil anwenden. Auf der anderen Seite landen und unter Guy die große Kanone ansehen. Steht dann Guy wieder vor den Fässern hinter den Gittern, die Schlüssel darauf anwenden. Sie rollen in Richtung Kajütentür und wenn Guy dort auch wieder steht, die Kajütentür über das Fass als Wippe legen. Bei der nächsten Gelegenheit Elaine bitten, die Kanone abzufeuern (wenn man sie vorher angesehen hat) und sich dann bei der nächsten Gelegenheit auf die Tür stellen, so dass Guy in die Kanone katapultiert wird und durch das Portal geschossen wird.

Le Chuck folgt, bleibt aber mitten im Portal stehen. Nun kommen beide an LeChuck dran und wenn Guy das Portal mit dem Stück Leichentuch schließt, ist LeChuck besiegt.

Guy bleibt letztendlich allein zurück, aber was nun. Er erinnert sich, dass er was von Zutaten in einem Ring gelesen hat und wendet somit den Ring auf die Kreuzung an.

Es bleibt zu fragen – während wir die Endsequenz genießen -, ob wir alle nochmals in einer neuen Geschichte wiedersehen werden.

# Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

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