

A Majom-sziget titka végigjátszás



Ez a végigjátszás Ken Christensen műve. Fordította, kicsit kibővítette, és a magyar verzióra átírta Selmeczi Béla. Az eredeti megtalálható a World of MI (<http://www.worldofmi.com>) oldalain.

Kérlek, ne töltsd fel más WWW-helyekre engedély nélkül. Kösz.

Minden személyt így jelölünk: **Guybrush Threepwood**.

Minden tárgyat így jelölünk: **gumicsirke**.

Van néhány kivétel ezek alól a szabályok alól. Ha egy párbeszédet idézek, és egy név merül fel, azt nem emelem ki, és a tárgyakat csak akkor emelem ki, amikor felveszed, vagy használod azokat valamire.

Bevezető

A Karib tenger eldugott szigetére, Mêleé-szigetre egy nagy reményű ifjú érkezett, akit Guybrush Threepwoodnak hívnak. Guybrush élete álma, hogy kalóz legyen. Te akkor csatlakozol hozzá, amikor találkozik Mêleé **őrszemével**.

Ha gyakorlott kalandjátékos vagy, kihagyhatod, ezt a fejezetet. Ez a játék egy ún. mutat és kattint típusú kalandjáték. Te irányítod **Guybrush** a bal alsó részen található utasításokkal. A képmező egyes pontjaira kattintva végrehajtja a kijelölt műveletet (alaphelyzetben ez "Megy", vagyis odamegy a kattintott ponthoz, de ha pl. előtte megnyomod a "Nyit" parancsot, és rákattintasz egy ajtóra, akkor odamegy, és kinyitja azt). Jobb oldali egérgombbal az adott pontnál legvalószínűbb parancs hajtódik végre, pl. embereknél a "Beszél", tárgyknál a "Ránéz", ajtóknál a "Nyit" vagy "Zár". A felvett tárgyak jobbra lenn láthatók. Az egyes területek ("szobák") néha túlnyúlnak a képmező szélén, ilyenkor, ha közel lépsz a képmező széléhez, a terület új része válik láthatóvá. Általános javaslat, hogy -- hacsak a végigjátszásban nem írjuk másként -- beszélj mindenkivel mindenről, mert fontos információkat tudhatsz meg. Az F5 gomb megnyomásával feltűnő menüvel tudod a játékot elmenteni, új játékot kezdeni, betölteni egy korábban elmentett játékot, vagy kilépni. Érdeemes a játékot időnként elmenteni, hogy ne keljen előlről kezdened, ha valamit rosszul csinálnál. Ez a végigjátszás nem az egyedüli lehetséges mód a játék végigjátszására, az egyes lépések sorrendje több helyen is felcserélhető, és vannak egyéb, a játék szempontjából felesleges dolgok, amiket nem írtunk bele, de szórakoztató lehet.

I. rész - A három próba.

Amikor végeztél az őrszemmel folytatott beszélgetéssel, ellezdődik az I. rész.

Menj be a Scumm Bárba, és beszélj az ablak melletti kalózzal, **Mancomb Seepgooddal**. Beszélj vele, és mondd azt, hogy kalóz akarsz lenni. Aztán kérdezd meg, hol találsz a kormányzót. El fog mondani egy történetet, és javasolja, hogy kérd meg **Estevant**, hogy mondja el a történet többi részét. Menj, és beszélj a közvetlenül a csillár alatt levő kalózzal, **Estevannal**. Kérdezd őt a LeChuck fickóról. Beszélhetsz még a kutya mellett ülő **kalózzal**, de ő nem fontos. A móka kedvéért beszélhetsz még a **kutyával** is.

Menj jobbra, a függöny mögé, és ott találsz a **fontos kinézetű kalózokat**. Beszélj velük, és mondd, hogy kalóz akarsz lenni. El fogják magyarázni, hogy keresztül kell esned "Három próbán", hogy kalóz lehess. Ezek: légy mestere a kardnak, a tolvajlás művészetének, és ott a küldetés, ami Mêleé sziget elveszett kincsének megtalálása. Kérik, hogy hozz bizonyítékot amikor teljesítetted valamelyik próbát. Most megkérheted őket, hogy mondjanak többet a próbákról (ez célszerű volna), vagy befejezheted a beszélgetést. A három próbát tetszőleges sorrendben teljesítheted, ám ha romantikusabb alkat vagy, ne hagyd a végére a bálvány-megfűjást, mert akkor lemaradsz egy szép szerelmes közjátékról.

Próbáld meg kinyitni a jobbra levő ajtót. A **szakács** szólni fog, hogy tűnj el. Várj, amíg elhagyja a konyhát, és eltűnik a képernyőről. Azután menj be a konyhába. Vedd fel a **húsdarabot** az asztalról, és a **fazekat** az asztal alól. Használd a **húsdarabot** a pörköltös fazékkal a sarokban, azután vedd fel a **hús-pörköltöt**. Nyisd ki a kis stégre vezető ajtót. Egy **sirály** fog leszállni, és enni kezdi a **halat**. Menj ki a stég legvégére: egy deszka fel fog csapódni, és elijeszti a **sirályt**. Csináld meg ezt néhányszor, és amíg a sirály a levegőben van, gyorsan vedd fel a **halat**. Menj ki a konyhából, és térj vissza az utcára.



Amikor elhagyod a Scumm Bárt egy közzjáték következik, amelyben **Bob** elmondja **LeChucknak**, hogy probléma van Méléé szigeten egy új, leendő kalózzal. A közzjáték után menj balra, vissza fel az őrszemhez, és túl rajta, jobbra. Most Méléé sziget térképét látod, fényfoltokkal. Ezek helyeket képviselnek, amelyekre mehatsz. Menj a középen levőre, amit "tisztás"-nak hívnak. Látni fogod, hogy ez egy cirkusz. Menj be. Látni fogod a két **Fettucini testvért**, amint vitatkoznak. Amint lehet, mondj valamit, hogy felkeltsd a figyelmüket. Azonnal megpróbálnak majd meggyőzni, hogy próbáld ki nekik az ágyút. Menj bele az alkuba, megtudod, hogy fizetni fognak érte **478 ezüstnyolcast**. Megkérdezik, hogy van-e sisakod, mondd, hogy persze, és add oda nekik a **fazekat**.



Guybrusht ki fogják löni az ágyúból, felkenderül az oszlopra, és fejjel lefelé landol. Mondj valamit, hogy megnyugtasd őket, hogy rendben vagy. Ki fognak fizetni. Hagyd el a sátrat, és menj vissza a térképre. Menj vissza a városba, tovább a Scumm Bárt mellett a boltíven át.

Látni fogsz egy furá külsejű fickót papagájjal a vállán. Őt **Méléé-i polgárnak** hívják. Menj, beszélj vele. Térképet árul Méléé Legendás Elveszett Kincséhez mindössze 100 ezüstnyolcasért. Potom ár egy egyedi kincses térképért: vedd meg.

Nézd meg a térképet. Úgy tűnik, hogy becsaptak, és egy táncleckét sóztak rád, de csupán meg kell tanulnod helyesen olvasni. Még visszatérünk rá. Menj balra, ahol három embert és egy **patkányt** látsz, a **Gyenge erkölcsű alakokat**. Futtasd végig az egérkurzort a patkányon. Ha elég sokszor megteszed, a patkány el fog szaladni, de ennek a játék szempontjából nincs jelentősége. Beszélj velük, és mondd, hogy imárod a patkányokat. Elmondanak neked egy érdekes történetet. Beszélj velük egy kicsit, még ráveheted őket, hogy adjanak neked két ezüstnyolcast, ha elviszed az egyik jegyzőkönyvüket az utolsó Méléé szigeti KKE ülésről, de ha követted ezt a végigjátszást, ennek nincs jelentősége. Menj be jobbról az első ajtón. Vedd fel a **csirkét** a ládáról, ez egy **gumicsirke csigával a közepén**. Menj jobbra, és találkozol a **vodu úrnővel**. Beszélj vele mindenről. Amikor végeztél vele, hagyd el a házat, és menj tovább a boltíven keresztül.

Hallani fogod, hogy valaki azt mondja: "Pszszszszst" a sikátorból. Menj be a sikátorba. Itt találkozni fogsz **Fester Shinetoppal**. Beszélj vele, majd hagyd el a sikátort, ha végeztél. Menj be a jobb oldali ajtón. Ez egy boltba vezet. Amikor belépsz, a **boltos** elkezd beszélni hozzád. (Ha nincs ott, nyomd meg a csengőt, és bejön.) Menj fel a lépcsőn, és vedd fel a **lapátot a széf** mellől. Menj le újra, és vedd el a **kardot**, ami a piros láda tetején fekszik. Menj, beszélj a **boltossal**, és mondd neki, hogy meg szeretnéd vásárolni a **lapátot** és a **kardot**. Ne kérdezd meg, hogy kin próbálhatnád ki a **kardot**, erre később még visszatérünk. Menj ki a boltból.

Menj vissza fel a szirtre, és vissza a térképre. Menj a "ház"-nak nevezett helyre a térkép jobb szélén. Meg fogsz állni egy hídnál, ahol egy **troll** nem enged át. Beszélj vele, és add oda neki a **halat**. Át fog engedni. (Figyeld ahogy megeszi.) Kattints ismét a "ház" nevű területre. Amikor odaérsz, egy házat fogsz látni. Elolvashatod a táblát, ha akarod, ez **Smirk kapitány** háza, és 30 ezüstnyolcast kér egy kardoktatásért. Nyisd ki a ház ajtaját. (**Guybrush** kopogni fog). **Smirk kapitány** köszönt téged. Beszélj vele, és vedd rá, hogy tanítson. A beszélgetés alatt hallani fogsz Carláról is, a **Fegyvermesterről**. Amikor Smirk beleegyezik, hogy tanítja **Guybrusht**, bemennek a házba. Egy közzjátékot fogsz látni **Guybrush** kiképzéséről. (néhány sornyi beszédet ki kell választanod a közzjáték alatt.) Most már ki vagy képezve a kardvívásban! Nos, csaknem. Most meg kell tanulnod néhány sértést, hogy legyőzhesd Carlát, a Fegyvermestert, és

teljesíthesd az egyik próbát.

Menj vissza a térképre. Most már látni fogsz egy csomó más pontot mozogni a térképen. Ezek más kalózok, és meg kell harcolnod velük, hogy sértéseket és visszavágásokat tanulhass tőlük. Állj meg egy helyben valahol a térképen, amíg egy másik kalóz beléd sétál. A kép megváltozik, és meglátod **Guybrusht** és a **kalózt**, amint néhány méterre állnak egymástól. Mondd meg neki, hogy készüljön a halálra. A párbaj elkezdődik. A kalóz mond egy sértést, és neked válaszolnod kell. Valószínűleg nem fogsz győzni az első néhány alkalommal, de meg fogsz tanulni néhány sértést és visszavágást. Csináld ezt a többi kalózzal is, amíg mindegyik azt nem mondja: "Hű! Elég jó vagy, hogy megküzdj a Fegyvermesterrel!" (Ha szükséged van segítségre a sértések és visszavágások terén, a **végigjátszás végén** megtalálod őket.) Most már kész vagy megküzdeni a **Fegyvermesterrel**! Ám először meg kell találnod őt.

Menj vissza a boltba, és beszélj a **boltossal**. (Ha nincs ott, használd a csengőt a pulton.) Mondd: "Mélée sziget Fegyvermesterét keresem". A **boltos** beleegyezik, hogy végigkutyagol egészen a **Fegyvermesterig**, és megkérdezi, hogy megmutathatja-e neked a rejtekhelyét. Amint elhagyta a boltot, nyisd ki az ajtót, és menj ki. Meglátod, amit elmegy, kövesd őt. Amikor a térképre érsz, a **boltos** az egyetlen pont a térképen, kövesd őt az elágazáshoz. Amint az elágazáshoz értél, kövesd őt tovább. Az első lépés után **sárga virágokat** látsz majd: szedd fel őket. Kövesd tovább a boltost, és hamarosan meg fogod találni a **Fegyvermestert**. Miután a **boltos** távozott, közelítsd meg, és beszélj vele. Hamarosan harcolni kezdtek. Most úgy kell harcolnod vele, ahogy a kalózzal tetted, de ő más sértéseket használ, és neked meg kell találnod a megfelelő visszavágást. (Ha segítségre kell a sértésekhez és visszavágásokhoz, a **végigjátszás végén** megtalálod őket.) Amikor nyersz, ad neked egy **pólót** bizonyítéknak. Ezzel teljesítetted az egyik próbát. Visszamehetsz a Scumm Bárba, és elmondhatod a **fontos kinézetű kalóznak**, de ez nem szükséges.

Menj vissza a városba, el a bolt előtt, túl a harmadik boltíven a kastélyba. Most el kell lopnod a **Sok kéz bálványát**. Néhány kutya zárja el az utadat. Használd a **sárga virágot** a **pörkölt hússal**. **fűszeres húshoz jutottál**. Add oda a kutyáknak, és azok elalszanak. Nyisd ki az ajtót, és menj be. Bejutottál Marley kormányzó kastélyába. nyisd ki a váza melletti ajtót, és menj be. **Fester Shinetop** jelenik meg. Megpróbál letartóztatni téged, és nagy harc lesz. Te elmenekülsz, és **Fester Shinetop** csapdába esik. Amint arra a harc során rájöttél, egy **reszelőre** van szükséged, hogy kinyisd a **Sok kéz bálványát** rejtő zárat.

Hagyd el a kastélyt, és menj le a börtönbe. Odabenn van egy fogoly, név szerint **Otis**. Beszélj vele, és megtudod, hogy **Guybrush** Nem akar beszélni vele a szájszaga miatt. Menj, vegyél **szájízestítő cukorkát** a boltban, és add oda **Otisnak**. Beszélj vele mindenről. Add oda neki a **hőrcsög-riasztót**. Ő ad neked egy **répatortát**. Nyisd ki a **répatortát**, találsz egy **reszelőt** benne. Menj vissza a kastélyba, és mássz keresztül a falon levő lyukon. (**Guybrush** ütötte a harc alatt). Egy másik köztéték következik, amelyben **Guybrush** megszerzi a bálványt, és elkapja őt **Fester Shinetop**. A serif magyarázatot kér, mondj neki valamit. Most találkozol **Marley kormányzóval** és ő kihúzza a sz... bajból. Ezután menj ki, de **Fester Shinetop** elkap téged. Elveszi a **kardodat**, és a tengerbe dobja, a szoborral a lábadon.

Most fel kell jutnod. Rá se hederíts az élesnél élesebb tárgyakra a közeledben, vedd fel a **bálványt**. **Guybrush** felszed egy kardot is, és felmászik. Odafele egy másik köztéték kezdődik, amelyben megtudjuk, hogy szép nevű hősrünk nem közömbös a gyönyörű kormányzó számára. Meg is beszélnek egy randit, de **Marley kormányzó** kéri **Guybrusht**, hogy előbb fejezze be a próbáit. Ez aztán a motiváció!

Menj vissza az erdőbe. Most meg kell találnod az elásott kincset, és ahhoz szükséged van a **térképre**, amit a **Mélée-i polgártól** vettél. Nézz a **térképre**. Csak az első szóval kell törődnöd. Ha például azt mondja: "Hátra! Két-Há-Négy!!", egyszerűen ne törődj a "Két-Há-Négy!"-gyel. A Bal természetesen balra van, a Jobb jobbra. A Hátra viszont felfelé van. Kövesd csak a **térképet**, és hamarosan egy olyan részében leszel az erdőnek, amelyik egy picit másnak tűnik, mint a többi. Menj jobbra. Aha! Ott az X. Használd az **ásódat** az X-en. Egy köztéték következik, amin **Guybrush** és, és egy másik **pólót** talál, ami bizonyítja, hogy megtalálta a Mélée sziget Legendás Elveszett Kincsét.

Menj vissza a városba. Amikor a mólóra érsz, épp egy szellemhajó hajózik el. Az **örsem** jelenik meg. Elmondja, hogy **LeChuck** elrabolta **Elaine Marley kormányzót**, és visszavitorlázott búvóhelyére, Majom szigetre. Kapsz egy levelet is **LeChucktól**.

Most hajót kell szerezned, és egy három fős legénységet kell összeszedned, de előbb menj a Scumm Bárba, ahol ott találsz a **szakácsot** zokogva annál az asztalnál, ahol a **fontos kinézetű kalózok** voltak. Beszélj vele mindenről. Először hajót szerzünk. Menj a térképre, és válaszolj a legnagyobb fényfoltot, amit csak találsz. "Fények"-nek hívják. Itt **Stan** köszönt téged. Hajókat fog mutatni neked. A **Gyenge erkölcsű emberek** elbeszéléséből kitalálhatod, hogy a Tengeri Majom a te hajód. Amikor **Stan** megmutat egy hajót, mondj neki: "Igaz\160b\162l azt rem\130ltem, hogy adsz egyet hitellebe." Elmondja majd, hogy nem ad hitelt, de ha van munkahelyed, a **boltos** adhat.

Menj, beszélj a **boltossal**. (**Stan** ad neked egy **kompasszt** amikor távozol). Mondd a **boltosnak**, hogy hitelt akarsz, azután hazudd azt neki, hogy van munkád. Ő elmegy, és kiveszi a **hitellevelet** a széféből. Figyeld meg, milyen kombinációt használ. Azután megkérdezi, milyen munkád van, és neked be kell ismerned, hogy nincs munkád. A **boltos** visszateszi a **hitellevelet** a széfébe. Ez egy újabb lehetőség számodra, hogy megnézd a kombinációt. Amikor visszajön, mondj neki, hogy a **Fegyvermestert** keresed. Ő megint el fog kutyagolni hozzá, és te egyedülmaradsz a boltban. Menj fel, és nyisd ki a széfét a kombinációval. (húzd és nyomd a kart). Vedd el a **hitellevelet** most már van egy 5000 ezüstnyolcast érő hitelleveled.

Menj vissza **Stanhoz**. Mondd azt neki, hogy igazából nem akarsz sokat költeni. Megmutatja neked a hajót, amit akarunk. Azután mondj meg neki, hogy van egy **hitelleveled** a **boltostól**. **Stan** 10000 ezüstnyolcast akar érte, de neked csak 5000 van, úgyhogy alkudnod kell. Beszéltesd az extrákról, és válaszold mindre, hogy "Azt hiszem, enélkül a marhaság nélkül megleszek valahogy". Csináld ezt egy darabig, aztán mondj, "Elég már az extrákból", és kérdezd meg, mit gondolsz.

mennyit ér a hajó. Ha az ár 7300, mondd neki azt, hogy különben sem kell a hajó. Visszahív, és most már azt hiszi, 6300-át ér a hajó. Tegyé nek egy 5000 ezüstnyolcasos ajánlatot. Ő elfogadja, és megvan a hajód.

Stan majd találkozik veled a dokknál, amikor lesz legénységed. Most kell 3 matrózt találnod. Ők a **Fegyvermester**, **Otis** (a rab), és **Húshorog** (vele még nem találkoztál). Kezdjük a **Fegyvermesterrel**. Menj, látogasd meg ismét. (Nem kell újra keresztül menned az erdőn, csak kattints a "Fegyvermester" nevű pontra a térképen. Beszélj vele, és mondd el, hogy a kormányzót elrabolták. Csatlakozik a legénységedhez. Menj vissza a térképre. Egy közjátékot látsz **LeChuck** hajójáról, és ráébredsz, hogy **Fester Shinetop** valójában **LeChuck**.

Újra a térképen válaszd a "sziget" nevű északkeleti pontot. Amikor odaérsz, meglátod Horog szigetét. Hogy odajuss, használd a **gumicsirkét** a kábelrel. Nyisd ki az ajtót, és menj be. Itt találkozol **Húshoroggal**. Mondd meg neki, hogy a kormányzót elrabolták, és te legénységet gyűjtesz, hogy utána menjete. Ő beleegyezik, hogy te legyél a kapitány egy feltétellel: Bebizonyíthatod a bátorságod azáltal, hogy megérinted a **szárnyas ördögöt!** Nyisd ki a kis ajtót, és egy papagájt látsz. Érintsd csak meg, és **Húshorog** tagja a legénységednek.

Menj vissza a börtönbe, és beszélj **Otisszal**. Mondd el neki, hogy a kormányzót elrabolták. Kérdezd meg, segítene-e, ha kiszabadítanád. Beleegyezik. Most menj le a Scumm Bárba, és szedd össze az összes grogos korsót (5 van). Menj a konyhába. Töltsd meg az egyik **korsót** groggal a hordóból. A grog gyorsan szétolvastja a **korsót**, úgyhogy amikor már nagyon olvad, öntsd az egyik korsóból a másikba. Menj vissza a börtönbe, és használd a grogot **Otis** cellájának zárán. Most menj le a dokkhoz. (A Scumm Bár mellett van.) Ott találkozol **Stannel** és a többi legénységi taggal. Feltesznek majd néhány kérdést, csak válaszolj rájuk, és már útra is keltek.

II. rész - Az Utazás

A közjáték után, amikor is felfedezed, hogy a legénységed elég lusta, a kapitány kabinjában kezdesz. Nyisd ki a fiókot, nézz bele, és **Guybrush** fel fog szedni egy régi könyvet. Ez a **hajónapló**. Ha elolvasod, megtudod, hogy egy kapitány, és egy **Toothrot úr** hogyan kötött ki rejtélyesen Majomszigeten, és rájössz, hogy egy zabpelyhes doboz tetejét használták könyvjelzőnek. Vedd fel a **lúdtollat** aztán meg a **tintát** az asztalról. Hagyd el a szobát, és mássz fel a kötélletrán az árbocra. Amikor legfelül vagy, vedd fel a **jolly roger**t, mássz újra le, és menj le a lejárón. Most egy ajtót, és egy másik lejárót látsz. Mássz át a következő lejárón. Lenn a rakodótérben vedd fel az **óriási kötél darabot**. Nyisd ki a piros ládát, és nézz bele. (**Guybrush** fel fog venni némi **finom bort**.) Most nyisd ki a szoba baloldalán levő hordókat (**Guybrush** felszed egy kis **puskapor**t). Mássz vissza a lejárón, és menj be az ajtón. Most a konyhában vagy. Vedd fel a **fazekat** az asztalról, és nyisd ki a bal oldali szekrényt. Vegyél fel egy zabpelyhes dobozt, és nyisd ki. Egy **nyereményt** találsz benne, nyisd ki, ez egy **kulcs!** Menj vissza a kapitány kabinjába, és használd a kulcsot a komódon. Van benne egy láda, vedd fel. (**Guybrush** a padlóra fogja tenni). Nyisd ki, és nézz bele. **Guybrush** felvesz egy **papírdarabot** és néhány **fahéjrudat**. Nézd meg a papírt, egy leves-receptnek látszik, de valójában egy vudu varázslat, ami elvezéri a hajót Majom szigetre. Menj vissza a konyhába.

A következő dolgokat kell a főző fazékba dobnod: **fahéj-rudak**, **finom bor (mint majomvér)**, a **Jolly Roger (préselt emberi koponya)**, **puskapor (kénkő)**, **tinta (polip-tinta)**, **szájízestítő cukorka (menta levél)**, **gumicsirke (élő csirke)**, és a **zabpehely**. Ettől egy olyan vudu varázslat keletkezik, ami elviszi a hajót Majom szigetre. Jó alkalom ez arra is, hogy megszabadulj felesleges tárgyaidtól: mielőtt az utolsó szükséges tárgyat a fazékba dobod, szórd bele a következőket is: **100% gyapot póló (ha nem adtad oda a kalózvezéreknél)**, **póló (ha nem adtad oda a kalózvezéreknél)**, **levél, névjegy, poros könyv, lúdtoll**, és a **kis kulcs**.

A közjáték után **Guybrush** a padlón alszik. Kattints valahová a képmezőn, és fel fog ébredni. Menj fel a fedélzetre, ahol meglátod, hogy megtaláltad Majom szigetét. Most már csak oda kell jutnod. Emlékszel az ágyú-trükkre a cirkuszban? Azt kell megismételned, úgyhogy menj le a rakodótérbe, és szedj fel még egy kis **puskapor**t. Menj vissza, és használd a **puskapor**t az ágyú torkolatán, azután használd az **óriási kötél darabot** az ágyú hátsó végén. Menj le a konyhába, és használd a **térképet** (vagy egy pólót, ha nem dobtad a fazékba) a fazék alatti tűzzel. Kapsz egy **égő anyagot**.

Menj vissza a fedélzetre. Most gyűjtsd meg a kanócot az **égő anyaggal**, és gyorsan használd a **fazekat**. **Guybrush** fel fogja tenni a **fazekat**, bemászik az ágyúba, és kilövédik. Ha nem vagy elég gyors, és az ágyú **Guybrush** nélkül sül el, csak szerezz még egy kis **puskapor**t, és próbáld meg újra.

III. Rész - Majom sziget alatt

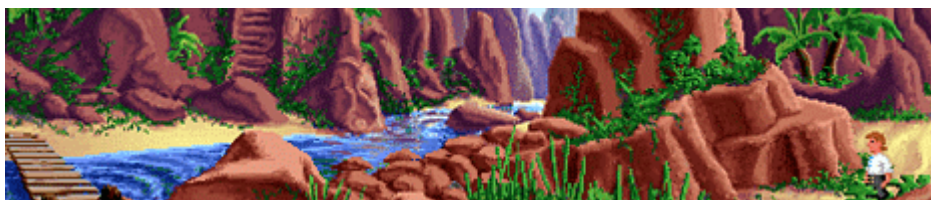
Ott találod **Guybrusht** az öbölben fekvő, miközben a s...gge lángol. **Herman Toothrot** bemutatkozik, és üdvözl **Guybrusht**. Mivel ő csak fekszik ott, **Herman** újra elmegy. Kattints bárhová a képmezőn, és **Guybrush** fel fog kelni. Vedd fel a **banánt** a fa mellől, és olvasd el a darab papírt a fa törzsén. Menj be az erdőbe, és meglátod Majom sziget térképét. Majom sziget olyan nagy, hogy az egész térkép nem fér rá egyetlen képernyőre. (Gyorsabb mozgásra készítheted **Guybrusht**, ha olyankor, amikor át akarsz csak kelni egy térkép-mezőn, közvetlenül a térkép szélére kattintasz.) Menj a térkép bal felső sarkába, és haladj tovább a következő képernyőre. Most menj az erdőbe. Ezt elég nehéz megtalálni, úgyhogy megkeresheted az alábbi térképen. Vedd fel a **kötelet** és a **távcsőt**. Nyomd meg az ágyút, némi **puskapor**, és egy **ágyúgolyó** fog kiesni. **Herman** bukkan fel. Beszélj vele. Vedd fel a **puskapor**t és az **ágyúgolyót** amikor elmegy.



Hagyd el az erődöt, és menj a térkép jobb oldalára. Menj a "folyóvillának" nevezet pontra. Van ott egy **irat** egy **kövel** a tetején. Vedd fel mindkettőt, és olvasd el az **iratot**. Nézd meg a **követ**, ez egy **kovakő** darab. Menj át a hídon, és mássz fel a kapaszkodókon. Találsz valami primitív műtárgyat (egy katapultot), és egy **iratot**. Olvasd el az **iratot**. Menj fel a következő sor kapaszkodón.

Most Majom sziget legmagasabb pontján állsz. **Herman** újra csatlakozik hozzád. Beszélj vele, azután használd a **távcsövet**. **Guybrush** abba az irányba fog nézni, amerre a katapult mutat. Azt fogja mondani, hogy látja a hajóját. (Ha a hajóra lősz, és elsüllyeszted, a játéknak kissé más vége lesz.) Neked a banánfát kell eltalálnod az öbölben. Menj le a katapulthoz, és húzd vagy nyomd meg néhányszor. Mássz fel, és ellenőrizd a **távcsövel**, hogy merre mutat. Ha **Guybrush** azt modja, hogy látja a banánfát, akkor lökd ("nyomd") le a szirt szélén levő követ. Ha nem találsz el a fát (vagy el akarod sülyeszteni a hajódat is), menj le, állíts a katapulton, majd menj vissza, és vedd fel egy új követ a kőből (**Guybrush** automatikusan a szirt szélére fogja helyezni).

Menj vissza egészen a hídig. Menj át a hídon a gáthoz. Használd a **puskapor** a gáttal. Most használd a **kovakövet** az **ágyúgolyóval**. Egy lyuk robban a gátban, és elárasztja a lezárt folyómedret. (A puskapor felrobbantásának másik módja, hogy szétnyitod a távcsövet, és a lencsét használod a nappal.) A víz magával sodorja hősünket.



Most menj a "tavacska" nevű helyre. Olvasd el az **iratot**. **Herman** ismét fel fog tűnni. Beszélj vele. Vedd fel a **kötelet** a **betegnek látszó férfi** alól. Menj vissza a térképre, és menj le az öbölbe. Szedd fel a két banánt. Menj ismét a dzsungelbe, és válaszd a "szurdok" nevű helyet. Itt szükséged lesz a két **kötélre**, hogy lejuss az evezőkhöz. Használd az egyik **kötelet** az ágon. Mássz le, és használd a másik **kötelet** az erős tuskón. Mássz le, vedd fel az evezőket, és mássz vissza a térképre.

menj vissza az öbölbe. Használd az **evezőket** a csónakkal. Most megint felülről látod a szigetet. Evezz jobbra, azután körbe a félsziget körül, és menj tovább fölfelé. Végül köss ki az öbölben. **Herman** ismét csatlakozik hozzád. Beszélj vele. Olvasd el az **iratot**. Menj a dzsungelbe, és válaszd a "falu" nevű pontot. Most a **kannibálok** falujában vagy. Menj balra. Vedd fel a **banánokat** a gyümölcsöstájból. Most menj jobbra, a **kannibálok** elkapnak. Beszélj velük. Végül bezárnak a vendégkonyhájukba. Olvasd el a **jegyzetet**. Az ablak alatt ott van **Herman banánszedője**, de most hagyd csak ott. Vedd fel a **koponyát** a padlóról, és nyisd ki a laza deszkát alatta. Mássz le a lyukba. Meg fogsz szököni, amíg a **kannibálok** beszélgetnek.

Most menj az öbölbe, és evez vissza a másik öbölbe. Menj a dzsungelbe, és menj a **majomhoz**. (egy kicsi szürke pont, ami rohangászik). Add neki az öt **banánt**. Követni fog téged. Menj ismét a dzsungelbe. Menj fel a következő térkép-képernyőre, és jobbra a következőre, ahol válaszd a "tisztás" nevű pontot. (látod, hogy a **majom** követ téged?) Menj jobbra, amíg el nem éred a Nagy Majomfejet körbevevő kerítést. Húzd meg a középső orrot a totemoszlopon. A kapu kinyílik, de amikor elengeded az orrot, megint bezárul. A **majom** látja ezt, és segít neked azzal, hogy meghúzza az orrot. Lépj be a kapun. Egy csomó bálvány van a Nagy Majomfej előtt. Vedd fel a **rusnya kis szobor** nevűt.

Most menj egészen vissza az öbölbe, és evez vissza a **kannibálok** falujához. Menj a bejáratától a kunyhó felé, ahol fogságban tartottak, és menj vissza a bejárat felé újra. Most a **kannibálok** ott vannak Mondd, hogy "Ne egyetek meg! Bármit nektek adok!" Amikor egy tárgyat akarnak, add nekik a **rusnya kis szobrot**. Ők hálásan távoznak. Most nyitva van a börtönkunyhó, úgyhogy menj be, vedd fel a **banánszedőt**, és távozz. Menj jobbra, és találkozni fogsz **Hermannal**. Beszélj vele, és mondd, hogy "Itt a banánszedőd." **Guybrush** oda fogja adni neki, és viszonzásul **Herman** oda fogja adni **Guybrushnak** a **majomfej kulcsot**.

Menj ki a faluból, majd azonnal menj is vissza. Amikor találkozol a **kannibálokkal** mondd, hogy éppenséggel volna valami, amivel viszonzhatnák az ajándékokat. Amikor azt kérdezik, mivel, mondd, hogy "Keresek valakit". Aztán mondd, hogy akiket keresel, nem élnek. Megtudod a beszélgetésükből, hogy rendes esetben készítenek egy elixírt, hogy megszabaduljanak az élő halottaktól. Kérdezd meg, hogy "És most miért nem teszitek?" megtudod, hogy a fő összetevő egy ritka **gyökér**, amit **LeChuck** ellopott. (Ezt már eddig is tudtad, az egyik iratból.) Kérdezd meg, hogy hol rejtőzik, és hogy miért nem mentek le, és rúgjátok őt ki onnan. Mond, hogy mégy megtalálni LeChuckot, és elhozni a gyökeret. A **kannibálok** felvilágosítanak, hogy szükséged van valamire, hogy megtaláld őt, de nem mondják meg mi az. Kérdezősködj tovább, és megtudod, hogy egy **navigátor feje** az, és nélküle nem találod meg az utat a katakombákban, de sajnos nem adhatják neked. Amikor elkezdenek egymás között beszélni, add oda nekik a röplapot. Ez segíthet nekik új fejet szerezni, ezért odaadják neked a **navigátor fejét**. Elmondják, hogy a **nyaklánc** láthatatlanná teszi a szellemek számára, és hogy kövesd az orrát, és akkor elvezet **LeChuckhoz**.

Most evez és gyalogolj vissza a Nagy Majomfejhez. Használd a **majomfej kulcsot** a Majomfej fülében. A bejárat kinyílik. Menj be. Menj egészen jobbra a következő képig. Nézz rá a **navigátor fejére**. **Guybrush** meg fogja mondani, merre mutat a fej orra, menj arra. Csináld ezt minden alkalommal, amikor új képre érsz. Végül el fogsz érn **LeChuck** hajójához. Ha **Guybrush** azt mondja, hogy a fej "összezavarodott", várj egy kicsit, és nézz rá újra. Amikor a hajóhoz érsz, beszélj a **navigátor fejével**. Könyörögj addig a **nyakláncért**, amíg neked nem adja (de fenyegetéssel is megszerezheted). Azután használd a **nyakláncot** (**Guybrush** viselni fogja).

Most menj a szellemhajó fedélzetére. **Guybrush** láthatatlanná válik. Eleinte egy kicsit furcsa, de majd megszokod. Látsz majd néhány **kisértetet** táncolni és mulatni. Menj balra, és nyisd ki az ajtót. Menj be. Odabenn megtaláld **LeChuckot**. Ne mozdulj, mert megérez téged. Használd inkább a **mágneses kompasszt**, amit **Stantól** kaptál, a falon levő **kulcs**on. Hagyd el a szobát, és menj át a táncoló **szellemeken**, le a lejárón. A szobában egy **alvó szellemet** találsz. Menj át a következő ajtón. A következő szobában néhány **szellemcsirkét és disznót** valamint a **gyökeret** találsz egy fénylő ládába zárva. Szedd fel a padlóról a **szellem-tollat**. Menj vissza az **alvó szellemhez**, és csiklandozd meg a lábát kétszer a **tollal**. El fogja ejteni a **szellem-grogos** üvegét. Vedd fel. Menj vissza az állatokhoz, és használd a **kulcsot** a lejáró kinyitására. Menj le. Odalenn néhány **patkány**, egy tál és egy fazék **főzősír** van. Használd az **üveg grogot** a tállal a nagy **patkány** előtt. Az megissza, és elalszik. Vegyél fel némi **főzősírt**. Menj vissza a fedélzetre, és nyisd ki a lejáró melletti ajtót. Nyikorog. Használd a **diónyi zsírt** az ajtón, és nyisd ki. Menj be. Egy **szellem** őrzi a cellaajtót, ahol **Elainet** fogvatartják. Vedd fel a **szellem-szerszámokat** a falról. Menj vissza le a fénylő ládáig, és használd a **szellem-szerszámokat** a kinyitására. Nézz rá, és **Guybrush** automatikusan felszedi a **gyökeret**. Menj fel újra, hagyd el a hajót, és menj vissza a barlangba.

(**Guybrush** automatikusan kimegy a barlangból, és visszaevez a **kannibálokhoz**). Egy közjáték következik, amelyben **Guybrush** odaadja a **gyökeret** a **kannibáloknak** és ők elmennek elkészíteni az elixírt. Ekkor alkalmod lesz beszélni a **háromfejű majommal**. Ezután a **kannibálok** visszatérnek, és adnak neked egy **mágikus szódásüveget**. Hagyd el a falut. (**Guybrush** automatikusan vissza fog menni és evezni a szellemhajóhoz). Amikor odaérs, felfedezi, hogy a hajó elvitorlázott. Csak **Bob** van még ott, mert a lábába ejtette a fejét, és a többiek nem várták meg. Amikor beszélsz vele, megtudod, hogy **LeChuck** visszavitorlázott Mélére-re, hogy feleségül vegye **Elainet**. Ezután (attól függően, hogy elsüllyesztetted-e a hajódat vagy sem) felbukkan a legénységed. Beszélj velük, és vissza fogtok hajózni Mélére-re. (Ha elsüllyesztetted a hajódat a katapulttal, **Herman** fog felbukkanni, és vele vitorlázol vissza Mélére-re).

Utolsó rész - Guybrush Visszavág

A rész kezdetén ismét Mélére dokkjában vagy. Menj jobbra, egy szellem fog megállítani. Válassz egy választ a listából, és **Guybrush** le fogja spriccelni őt a **mágikus szódásüveggel**. A szellem lábai elszaladnak. Menj a templom felé. A sarkon találkozol egy **komor árnnal**. Beszélj vele, és válassz egy választ, **Guybrush** őt is le fogja spriccelni a **mágikus szódásüveggel**. El fog tűnni. Menj át a boltíven és lépj be a templomba. Odabenn találsz **Elainet** és **LeChuckot**, akik épp összeházasodnak. Kialts valamit, és **Guybrush** szembe fog kerülni **LeChuckkal**. Amikor beszélsz vele, **Elaine** leereszkedik mögötte. Beszélj **Elaine-nel** és rájössz, hogy két **majom** viseli az esküvői ruhát. A **majmognál** van egy szellem-irtó gyökérsör, de **Guybrush** megijeszti őket, és **Elaine** az üldözésükre indul. Beszélj még egy kicsit **LeChuckkal**. Miután a szódásüveg csödöt mondott, olyat húz be **Guybrushnak** hogy az végigrepül a szigeten. **LeChuck** meg utánaveheti magát, és továbbbúti. Amikor Stan Használthajó telepén érsz földet, beleesel a grog-automatába, és némi pénz társaságában egy üveg esik ki belőle. **Stan** felbukkan, de **LeChuck** gyorsan megszabadul tőle. Amikor **LeChuck** kihúzza a grog-automatából, gyorsan vedd fel a **gyökérsört**, és használd **LeChuckon**. A játéknak vége, megnézheted a végjátékot, és egy kellemes beszélgetést folytathatsz **Elaine-nel**. Ha megfelelő tanulságot vonsz le a játékból, még az a biztató válasz is elhangozhat: "Ez olyan, mintha a férjem mondta volna."

Függelék

Kardpárbaj-sértések

Harc a kalózzokkal

Sértés	Visszavágás
Ez a VÉG számodra, te csúszómászó korcs!	Számodra meg itt egy ÉLc. VÁGOD már?
Hamarosan rablólóhúst csinál belőled a kardom!	Jobb lenne, ha nem úgy forgatnád, mint egy tollseprűt.
A zsebkendőm issza majd fel a véredet!	Szóval végül megkaptad a takarítói állást.
Emberek hullanak a lábam elé, amikor jönni látnak.	Még MIELŐTT megérik a lehelleted?
Volt egy kutyám, az okosabb volt nálad.	Biztos ő tanított meg mindenre, amit tudsz.
Hánynom kell tőled.	Ahogy téged elnézlek, valaki már megtette.
Soha senki sem sebzett meg, és soha senki nem is fog!	OLYAN gyorsan elszaladsz?
Úgy harcolsz, mint egy tehenész.	Találó. Te meg úgy harcolsz, mint egy tehen.
Ezt a sebet az arcomon hatalmas küzdelemben kaptam!	Remélem, megtanultad, hogy ne piszkáld az orrod.
Már nem viselsz pelenkát?	Miért, kölcsön akarsz kérni egyet?
Azt hallottam, hogy hitvány spicli vagy.	Nagy kár, hogy RÓLAD viszont senki se hallott.
Nem versenyezhetsz az agyammal, te szegény hülye.	Akkor lennék igazán zúrben, ha használnád is.
Olyan a modorod mint egy koldusé.	Azt akartam, hogy otthon érezd magad velem.
Nem fogom ülve hallgatni az arcátlanságodat!	Megint begyulladt az aranyered, he?
Nincs arra szó, hogy te milyen undorító vagy.	De van. Csak azt te sohasem tanultad meg.
Beszéltem már nálad okosabb majmokkal is.	Örülök, hogy részt vettél a családi találkozótokon.

Harc a Fegyvermesterrel

Sértés	Visszavágás
Ma egy hosszú, éles leckém van a számodra.	Számodra meg itt egy ÉLc. VÁGOD már?
A nyelvem élesebb bármely kardnál.	Jobb lenne, ha nem úgy forgatnád, mint egy tollseprűt.
Félik a nevem e sziget minden mocskos szegletében!	Szóval végül megkaptad a takarítói állást.
Legbölcsebb ellenségeim elfutnak amikor meglátnak!	Még MIELŐTT megérik a lehelleted?
Csak egyszer találkoztam ilyen gyáva alakkal!	Biztos ő tanított meg mindenre, amit tudsz.
Ha a bátyád is ilyen mint te, inkább egy disznót vegyél feleségül.	Ahogy téged elnézlek, valaki már megtette.

ENGEM sohasem látnak ilyen rosszul harcolni, mint te.	OLYAN gyorsan elszaladsz?
Minden csepp vért kifejek majd a testedből!	Találó. Te meg úgy harcolsz, mint egy tehén.
Legutolsó küzdelmem végén mindkét kezem vér borította.	Remélem, megtanultad, hogy ne piszkáld az orrod.
Remélem, van készenlétben álló csónakod a gyors meneküléshez.	Miért, kölcsön akarsz kérni egyet?
Kardom híres az egész Karib-tengeren!	Nagy kár, hogy RÓLAD viszont senki se hallott.
Megvan bennem egy mesteri kardforgató bátorsága és ügyessége!	Akkor lennék igazán zúrban, ha használnád is.
Minden szó, amit mondasz ostobaság.	Azt akartam, hogy otthon érezd magad velem.
Megfájdul a hátsófelem öntől, uram!	Megint begyulladt az aranyered, he?
Nincs olyan okos lépés, ami most segíthetne rajtad.	De van. Csak azt te sohasem tanultad meg.
Most már tudom, mi is az a kosz és hülyeség.	Örülök, hogy részt vettél a családi találkozótokon.
Az ilyen alakokat mint te ájultan szoktam látni a kocsmapadlón.	Még MIELŐTT megérik a lehelleted?